Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 42 - DICEMBRE 1995

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 16, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, Federico Fiecconi, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa
Un ringraziamento particolare a:
Paola Papi (Buena Vista International Italia)
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentarono di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica ma, sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è ipersensibile all'acqua, e un semplice temporale rese inermi le due: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere le aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, che da quel giorno venne bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra, e in seguito a una clamorosa resa dei conti Compiler Nera e Compiler Bianca (l'originale) si fondono in un unico essere. Anche la Principessa delle Routine, Plasma, cerca di sconfiggere le rinnegate, ma si innamora di Toshi e decide di restare al suo fianco, a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima fidanzata del ragazzo.

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy! Urd, la maggiore, finisce sulla Terra per punizione e, a causa del suo comportamento spregiudicato, perde addirittura la Licenza di Dea per cinquanta anni; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e raggiunge le due sorelle per chiedere il loro aiuto nel controllare il sistema divino Yggdrasil, i cui circuiti sono invasi da migliaia di bug. Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra!

JOYFUL BELL

Continua l'applaudita formula "Ovetto Kinder" con una deliziosa storiella natalizia scritta e disegnata da Satoshi Kon. Vi presentiamo così in anteprima l'autore dei disegni di **World Apartment Horror**, scritta nientemeno che dal mitico Katsuhiro Otomo: la sorpresina del prossimo mese, infatti, sarà proprio questa miniserie in quattro episodi che vi trasporterà in un mondo allucinato e allucinante, nascosto dietro la facciata di un condominio giapponese alla *Maison Ikkoku* abitato da immigrati clandestini perseguitati dalla yakuza. Non aspettatevi un fumetto 'nero', però, dato che si trova molto vicino... Ai confini della realtà!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Le due si trovano ora coinvolte in un complotto internazionale a causa di Misty Brown, una ladruncola loro amica, in possesso di alcuni nastri compromettenti per diversi politici corrotti. In realtà l'organizzazione mafiosa che è sulle loro tracce desidera quei nastri poiché al loro interno sono celati alcuni preziosi microfilm, ed è per questo che per risolvere la faccenda viene contattata la glaciale Miss Goldie.

POCAHONTAS

di FEDERICO FIECCONI

Nel cuore del parco Disney francese da qualche tempo c'è un enorme cannone, la Space Mountain, che spara in orbita i visitatori. Ma il parco di Disneyland Paris è ormai abituato a 'sparare' in orbita anche i grandi cartoon: infatti è ormai tradizione che la colorita cornice del parco sia il salotto d'eccezione delle anteprime che contano per la Disney. Se dovessimo guardare agli incassi e alle fortune critiche, dovremmo dire che il parco mena buono: dopo *Aladdin* e *Il Re Leone*, che come ciascuno sa sono i cartoon multimiliardari della storia, ecco **Pocahontas**. Non c'è due senza il tre? E' arrivato il grande film spaccatutto delle feste? Gli incassi americani sono imponenti ma non grandiosi, dalle parti dei 130 milioni di dollari. Eppure, a differenza di altre case che dopo la distribuzione in patria si consolano pensando solo all'edizione in videocassetta, la Disney ha ben imparato a non sottovalutare le uscite in terra straniera. Non sarà forse un ruggito da leone, ma **Pocahontas** ha tutte le sue carte da giocare: distribuito in Italia in oltre 400 copie a partire da fine novembre, il film è supportato da programmi di marketing come sempre imponenti. Per non parlare del Disney's Magical Moments, che ha tenuto la scena del Teatro Sistina di Roma a metà novembre, collaudando l'inedita accoppiata fra proiezione di un film ed esibizione di un live show. E' stato il lussuoso antipasto dell'uscita nelle sale.

Ma entriamo nei dettagli di questo film tanto anomalo nel panorama Disney. La regia è di Mike Gabriel, che personalmente ho molto amato per il precedente *Bianca e Bernie nella terra dei canguri*, fosse solo per quella stupenda apertura in volo radente a fil di rocce e terreno australiano, e per l'umorismo a tratti travolgente. Accanto a Gabriel troviamo Eric Goldberg, l'animatore del Genio di *Aladdin*, che naturalmente non ha neppure toccato scena ne *Il Re Leone*, dato che l'impegno di associarsi alla regia di **Pocahontas** ne ha assorbito tutte le energie. L'idea originale fu di Gabriel: della prima intuizione del regista rimane un bozzetto, visibile nel volume *The Art of Pocahontas* (Hyperion, 1995, 50 dollari), in cui l'indianina è dipinta

come una sorta di principessa Giglio Tigrato (da *Peter Pan*) imbronciata e orgogliosa, ma assai poco donna. La storia veniva dritta dai libri di testo americani, che incorniciano la vicenda di Smith e Pocahontas come il perfetto prototipo dell'incontro fra le due civiltà, quella autoctona e quella colonizzatrice (vedi riquadro a parte).

I due registi (una coppia a dividersi oneri e onori, come si usa in Disney da un po' di film) si tuffarono nel mondo di Pocahontas con entusiasmo. Eccoli dunque cercare ispirazione e consigli presso leader, gruppi e ispiratori indiani. Jim "Great Elk" Waters, leader tribale e poeta, artista e musicista, venne ingaggiato per fornire con il suo gruppo ispirazione musicale e linguaggio autentico Algonquin. Numerosi poi i viaggi alla volta della Virginia: «Nel corso della produzione abbiamo incontrato i sopravvissuti della nazione Algonquin, e ci siamo resi conto che sarebbe stato affascinante mostrare la loro cultura nel nostro film», ricorda Goldberg. Russell Means, appassionato attivista che ha dedicato la propria vita alla causa indiana e che qui dà la voce al capo Powhatan, pensa addirittura che **Pocahontas** sia il più bel film mai realizzato da Hollywood sugli indiani d'America. «Quando ho letto la sceneggiatura per la prima volta, sono rimasto colpito e sopraffatto dall'inizio del film, poiché dice la verità sui motivi per cui gli Europei sono venuti nel cosiddetto Nuovo Mondo». Motivi riassumibili in sfruttamento delle risorse e spirito predone, come ben rappresentato dal personaggio del Governatore Rathcliffe, animato da un animatore di punta come Duncan Marjoribanks, nel frattempo emigrato alla corte del trio Spielberg-Katzenberg-Geffen e della loro Dreamworks, attivissima nel preparare la sfida alla Disney per i prossimi anni. A Parigi l'unico animatore presente era Glen Keane, il più 'grande vecchio' dei giovani artisti del nuovo corso. Non si è visto Nik Ranieri, geniale animatore stranamente poco esposto dalla Disney, a cui dobbiamo le impagabili gag del candelabro Lumière ne *La Bella e la Bestia*. Chissà, forse ha ancora un diavolo per capello dopo che il personaggio su cui trascorse settimane di lavoro, il tacchino Penna Rossa, venne tagliato da **Pocahontas** per essere sostituito dal procione Meeko, che in ogni caso regala quattro o cinque momenti di grande animazione ed è perfettamente caratterizzato. Mancava anche Dave Pruiksma, quello della pendola Tockins e del paffuto padre di Jasmine, che in questo film contribuisce con il colibrì Flit. A distanza, Pruiksma dichiara: «Flit e Meeko hanno il ruolo che in *Cenerentola* era giocato dai topi e che in *Pinocchio* rivestiva il Grillo. Abbiamo creato una sorta di rivalità fra fratelli: Flit rispecchia il pensiero interiore di Pocahontas, Meeko invece è un tipo più spontaneo, amante del divertimento. Gli animali del film non hanno voce, tuttavia esprimono intensamente con i propri corpi atteggiamenti ed emozioni. Abbiamo usato moltissimo la pantomima per esprimere i pensieri. Ho studiato attentamente i colibrì per capirne i movimenti, e poi gli ho cucito intorno una personalità. L'umorismo e il pathos di Flit derivano dal fatto che è un essere minutissimo, eppure si sente responsabile della vita di Pocahontas».

POCAHONTAS: FRA LEGGENDA E REALTÀ

In questo dicembre che si dipinge dei colori del vento, tutti parlano di Pocahontas, molti a sproposito. Gli svarioni non avvengono naturalmente attorno alle imprese cinematografiche, dato che la Disney correda ciascun giornalista di ampia documentazione e assistenza, ma sulla vicenda originale che ha ispirato il film. Qualcuno per fortuna si è impegnato a fare un po' di ordine attorno a un personaggio che ha cavalcato mito e realtà storica piuttosto disinvoltamente, approdando nei libri di storia dei ragazzi americani. La Olimpia Press Italia pubblica in questi giorni un volumetto firmato da due giornalisti appassionati ed esperti di cose indiane, Pierluigi Ronchetti e Andrea Bosco: il titolo è *Pocahontas e le altre*.

Il primo motivo di interesse per chi mi sta leggendo dalle pagine di una rivista attenta all'immaginario disegnato è ovvio, e lo capirete quando vedrete il libro in vendita: infatti il volume ha una copertina disegnata da Milo Manara. Ma soprattutto il volumetto contiene molte curiosità sulla vita delle donne pellerossa, e ovviamente come recita il titolo su Pocahontas. Che, tanto per partire dalla fine della storia, oggi riposa serenamente nel cimitero di Gravesend, villaggio sulle rive del Tamigi a 40 chilometri da Londra. E' qui, nei pressi della statua eretta per celebrare attraverso la figura di Pocahontas l'amicizia e la pace fra culture diverse, che la Disney ha deciso tra l'altro di presentare la prima inglese del film agli inizi di ottobre.

Ma quale fu la vera storia dell'incontro fra il colono John Smith e la giovane indiana? Fu davvero amore o la leggenda ha ricamato sulla realtà? In effetti, quando la Disney si mise sulle tracce di un soggetto alla Romeo e Giulietta per costruire un film d'animazione, la storia di Pocahontas sembrò subito perfetta. E la storia viene dalle pagine dei diari dello stesso John Smith, che registrano osservazioni ed esperienze dal Nuovo Mondo annotate dal soldato inglese nel 1624. Smith era nato nel 1580. Quando la spedizione inglese approda in Virginia a bordo della Susan Constant è il 1607: presto Smith, che è uno dei pochi colonizzatori a imparare la lingua Algonquin, con il suo coraggio si conquista il rispetto e l'ammirazione dei pellerossa Powhatan e la leadership fra i suoi compagni d'avventura. Ma alla sua prima esplorazione finisce prigioniero, e quando le clave dei pellerossa sono già pronte a giustiziare Smith, ecco l'inter-

Pocahontas film delle assenze? A parte va registrata l'assenza dell'uomo che questo film lo ha concepito e fortemente voluto, Jeffrey Katzenberg, che come ho detto è ormai impegnato sull'opposta barricata. Poi, appunto, gli animali tacciono. Ecco un'altra cospicua 'anomalia', le bestioline mute: come a voler asseverare l'impostazione drammatica e tutta a livello umano del film. E poi la tanto discussa assenza di lieto fine: un altro mito che crolla senza tante remore, un po' come *Il Re Leone* aveva introdotto in un film Disney elementi dissacranti come aerofagie assortite, marce di sapore nazista, e via elencando. Dal naturalismo del Leone, al realismo di **Pocahontas**, ecco il nuovo corso della ditta.

Non a caso per questo concreto, umanissimo **Pocahontas**, il reparto effetti speciali ha dovuto affrontare un superlavoro (parlatene a Ed Coffey, che abbiamo incontrato a febbraio a Los Angeles quando il film era nel pieno delle rifiniture: solo a guardare quella pannocchia che, grano a grano, doveva essere animata nelle mani di John Smith, aveva il voltastomaco...). Sotto la direzione di Don Paul gli effetti speciali hanno dovuto creare cascate, tempeste marine, vortici di foglie, nebbie. L'unico termine di riferimento era la realtà, quasi che la sfida dover far sentire alle platee il profumo pungente dei pini marittimi e il salmastro dell'oceano. L'art director Michael Giaimo, da tempo collaboratore part time della Disney, è stato promosso sul campo per tenere in pugno l'art direction di un film tanto difficile. Sua la supervisione del lavoro di palette cromatiche e stile generale, compresa la dosatura dell'apporto di un mito vivente come Joe Grant, vero unico sopravvissuto ancora in attività della generazione che creò *Biancaneve e i Sette Nani*, ben trentatre film or sono. Giaimo scelse di concentrarsi sulle figure umane, i personaggi, anche se credo personalmente che ambienti e fondali escano vincitori dalla pellicola. Sentiamo Giaimo: «Per quello che riguarda design e colore, pensiamo di esserci davvero spinti oltre i confini usuali. Tanto per cominciare, abbiamo deciso di far sì che i personaggi risultassero sullo schermo gli elementi più brillanti, più forti e caldi, e lo abbiamo ottenuto sfocando gli sfondi. Una volta resi questi ultimi più profondi e cupi, la performance del personaggio è divenuto l'obiettivo principale su cui lavorare in termini di illuminazione, colore e design. Per i film Disney degli anni Quaranta e Cinquanta questa era una cosa usuale, ma di recente è caduta in disuso». Altra anomalia: il personaggio nato sulla voce di Mel Gibson, John Smith, è stato animato dal transfuga della brigata Bluth-Goldman-Pomeroy, appunto John Pomeroy. La prima vera domanda su questo personaggio è perché sia ricalcato sulle fattezze della Bestia ritornata biondo umano alla fine de *La Bella e la Bestia*. Il nodo delle animazioni degli umani in questo film è complesso, alle spalle c'è un lavoro di qualità impressionante (basta consultare, la ri-citazione è dovuta, un volume come *The Art of Pocahontas* per rendersi conto della straordinaria mole di qualità artistica che sta dietro un film come questo). Però restano due impressioni preminenti. La prima è che il realismo del progetto abbia un po' ingessato le caratterizzazioni degli umani, e che emerga troppo la sensazione di un rotoscopio rigido su un design sofferente. Proprio su questo punto la stroncatura di "Entertainment Weekly" è senza appello, Pocahontas viene liquidata come una «superbabe aerobicizzata», e i personaggi umani sembrano al recensore «automatons» sfilati dritti

vento insperato della figlia del capo, che implora il padre di salvare la vita al giovane colono. Si trattò di vero salvataggio o semplicemente del parto della fantasia di Smith, magari fraintendendo un rituale indigeno? Quest'ultima è la tesi più probabile. In ogni caso, i secoli hanno tramandato, raffigurato e celebrato il famoso salvataggio del colono bianco da parte della giovanissima Pocahontas, di cui quest'anno ricorrono i quattrocento anni dalla nascita.

Il vero nome di Pocahontas era Matoaka, e il soprannome Pocahontas significava più o meno 'piccola birichina': il minimo, diremmo oggi, per una ragazzina che, come era usanza per le bambine pellerossa, si aggirava nuda fra le truppe inglesi. Convertita al Cristianesimo e vestita di tutto punto con i pizzi e merletti tipici dell'epoca, Pocahontas non si unì a Smith, ma nel 1614 sposò un altro colono, John Rolfe, e venne portata in Inghilterra. Lì divenne l'esempio vivente della missione civilizzatrice europea. Ammalatasi di vaiolo, morirà nel 1617 sulla nave che la stava riportando verso le foreste della Virginia. Il film, che in teoria lascia aperta la possibilità di un futuro incontro fra Smith e la principessina innamorata, non potrà dunque avere un seguito positivo conciliabile con i fatti storici. Ma il film Disney dove gli è possibile cerca la veridicità, inseguita anche attraverso svariate missioni nella zona di Jamestown. Di questo approccio filologico resta molto nella pellicola, tra cui l'accurato rispetto del linguaggio verbale e dei segni delle popolazioni locali. Nel film **Pocahontas** sono citate molte delle 26 parole superstiti dell'Algonquin, la lingua parlata dai pellerossa Powhatan; e speciali lezioni hanno spiegato ai disegnatori l'affascinante linguaggio gestuale dei nativi americani perché fosse fedelmente rappresentato sullo schermo. Attori di sangue indiano hanno infine recitato nella versione originale del film, come il capo Powhatan interpretato da Russell Means (per noi la voce è di Remo Girone) e il guerriero Kocoum, che è James Apaumut Fall. Un incontro ravvicinato con la cultura indiana, forse anche un furbo tentativo di captatio benevolentiae per addolcire le possibili contestazioni dei nativi americani: intanto, dall'altra parte del globo il cimitero di Gravesend subisce restauri finanziato anche con i dollari di Topolino e soci. La Disney si conferma principessa in pubbliche relazioni. Un'ultima nota sul volume di Bosco e Ronchetti: anche se il sequel del film non è assolutamente certo che verrà prodotto, pare che le cronache offrano un appiglio perfetto, registrando un incontro in terra inglese fra Pocahontas - ormai signora Rolfe - e John Smith: le pagine di *Pocahontas e le altre* lo narrano, naturalmente descrivendo l'evento come se ci trovassimo di fronte, ancora una volta, a uno strano sogno...

da un cartone di serie B. La seconda preponderante considerazione è che le animazioni della protagonista sono talmente fuori dalla media da punire ogni altro contendente. Insomma, il lavoro di Glen Keane spicca e mortifica ogni paragone. Un po' come quando un grande attore entra in scena e fa sentire nani gli altri attori presenti sul palcoscenico, nel film si sente che Keane e la sua troupe di 17 disegnatori hanno realizzato qualcosa di particolare. E qui cade la recensione, positiva senza condizioni, di "Variety", che applaude l'eroina a scena aperta. Iniziamo proprio con Keane una carrellata di voci in diretta, le voci degli uomini dietro **Pocahontas**.

«La storia produttiva di questo film iniziò con un design meeting in cui ogni artista portò i propri disegni di come vedeva il proprio personaggio. Nel caso di Pocahontas doveva trionfare la dimensione spirituale, la purezza. Ma c'era anche la volontà di proporre un'eroina differente dallo standard classico, costruita in modo nuovo. Ariel, la Sirenetta, era il classico tipo americano del negozio all'angolo, tipo mia moglie. Qui l'approccio era nuovo, quale doveva essere la formula? Il volto è angolare, gli zigomi sono alti, gli occhi sono a mandorla... un viso quasi a forma di scudo di Superman, mi piace dire per radicalizzare l'approccio al personaggio. Molti artisti dello Studio si sono rifiutati di lavorare su **Pocahontas**, asserendo che l'animazione non è questo. Io la penso esattamente al contrario, questo è ciò che l'animazione dovrebbe essere. Pensiamo all'incontro sotto la cascata fra Pocahontas e Smith: sembra che non ci sia praticamente movimento, ma non è così. Mi allenavo a tavola con mia moglie: muovevo semplicemente un angolo della bocca, e lei mi diceva «Perché fai quella faccia?». Ecco, è una questione di sottili sfumature. In quella scena, volevo che il volto di Pocahontas comunicasse la voglia di fuggire e la curiosità di rimanere... Le spalle leggermente girate comunicano questo, sono volumi che parlano. Quando lo guarda partire alla fine del film, osservando la nave che si allontana, ho lavorato sulla parte inferiore degli occhi perché comunicassero nostalgia, emozione. L'animazione secondo alcuni dovrebbe essere riservata a qualcosa che non si può realizzare dal vero. Allora, dico io, perché dipingere un quadro di un panorama quando si può scattare una fotografia? Un artista quando lavora seleziona e comunica, non riproduce piattamente. Quando lavoriamo ci studiamo allo specchio per ripulire l'immagine al massimo. Katzenberg mi chiese di creare con Pocahontas la più deliziosa creatura che il genere umano possa offrire. Gli chiesi che cosa significasse, al momento ero spiazzato, ma accolsi la sfida. Creai uno spirito puro, dinamico, forte, attraente. Una forza mitologica: in questo film un po' tutto è un simbolo. Il modello? Cercammo in tutti i modi la modella ideale, ma nessuna di quelle che si presentavano allo studio sembrava quella giusta. Un giorno, in palestra vidi insieme a mia moglie una ragazza che facendo stretching si muoveva come un cervo, una pantera. Le chiesi se avrebbe accettato di venire a posare allo studio per un nuovo film Disney, **Pocahontas**. E lei mi rispose «Volentieri, in effetti da piccola a casa mi chiamavano sempre Pocahontas!». Così venne, e filmammo i suoi movimenti per la scena in cui la protagonista scivola nell'ombra verso John Smith». Mike Gabriel: «Combinare effetti, fondali, scene composte anche da quindici livelli diversi è stata la vera sfida. Siamo molto soddisfatti di come i disegni realizzati a mano e il computer si sono fusi in un unico spettacolo. In un film così non puoi comprimere alberi e rocce, è un fatto di credibilità generale del progetto. Così, anche i movimenti della macchina da presa si sono fatti sofisticati, basta compararli con *Bianca e Bernie nella terra dei canguri*. Da quel film, che è stato il primo a utilizzare il computer per la finitura generale della dimensione cromatica e spettacolare di un cartoon, ora possiamo manipolare qualsiasi livello visivo del film, è un enorme valore aggiunto. Puoi sfuocare qualsiasi elemento della scena, immaginare quello che desideri. I colori dei personaggi sono tutti immessi dal computer, nelle gradazioni di tinta che vogliamo. E' incredibile. Onestamente, il difficile è essere lì a fare la regia di un meccanismo che

non deve mai sfuggire di mano o essere delegato ai tecnici. Ormai è come dirigere un film dal vero, devi controllare la libertà che i mezzi ti offrono. La scena più impegnativa, la sfida tecnica, è stata quella in cui Pocahontas è in cima alla roccia al momento in cui la presentiamo con una drammatica zoomata. Inizialmente pensavamo di spezzare la scena, ma per volere di Peter Schneider abbiamo creato un'unica scena decisamente complessa. Poi penso anche alle scene subacquee, vicine per solzioni tecniche a quelle realizzate nel '40 per *Pinocchio*. Walt Disney sapeva unire attraverso la contrapposizione di elementi differenti, così raggiungeva il risultati migliori. Credo che anche qui il bilanciamento fra comicità e dramma sia il segreto della ricetta che proponiamo. I film che mi hanno influenzato? I classici Disney, ovviamente, ma direi che *Spartacus* di Kubrick sia il mio film per sviluppo drammatico. E poi *Tutti insieme appassionatamente*, *Mary Poppins*, e fra i recenti *Lezioni di piano* e *Pulp fiction*. Vedo e amo più film dal vero che animazione. Nel mio futuro vedo il cinema dal vero: anche se ora mi godo un bel periodo di vacanza e mi dedico ai miei figli».

Peter Schneider, capo degli Studi di animazione: «Quando producemmo con lo stesso regista un film come *Bianca e Bernie nella terra dei canguri* sbagliammo perché quel cartoon non aveva carica drammatica. E poi era un sequel, e oggi, con l'esperienza maturata non ripeteremmo l'errore di fare un film del genere. Il cosiddetto seguito di Fantasia, che è *Fantasia continued*, è in realtà l'evoluzione e l'integrazione del progetto originario con sei nuovi episodi. Con **Pocahontas** non dovremmo avere un seguito, il finale della stessa storia reale lo esclude, dato che la nostra eroina poi sposò un altro uomo... Dieci anni fa dovevamo ribadire la nostra presenza nell'animazione, venivamo da esperienze come *Taron e la pentola magica* che ci avevano totalmente messo fuori dai binari. Oggi le storie, le musiche, le animazioni, tutto richiede come un tempo incredibilmente lungo. Glen Keane è un vero dio dell'animazione, oggi il numero uno al mondo, ma può produrre forse cinque secondi di animazione alla settimana. Fa in tutto cinque o sei minuti di animazione in un anno. E' questo il tempo tecnico per lavorare con la nostra

qualità. Mi domandi perché alla fine del film Pocahontas non segua Smith, dichiarando di rimanere perché «qui hanno bisogno di me»? Perché sembra tanto strano? Se lei avesse deciso di partire, i due popoli si sarebbero fatti la guerra. No, per favore, non cerchiamo di vederci a tutti i costi letture del tipo 'ra l'amore e il padre lei sceglie il padre'! Quanto a Mel Gibson, mi sembra normale che si sia rifiutato di rispondere a domande su **Pocahontas** durante il tour promozionale di *Braveheart*. Ha accettato di prestare la sua voce a John Smith con bravura ed entusiasmo, e l'ha fatto per un compenso ai minimi del mercato. I divi amano lavorare per noi, ne traggono benefici per la loro carriera e popolarità. Avremo Danny DeVito per *Hercules*, Demi Moore ne *Il gobbo di Notre Dame* e Tom Hanks doppia per noi il protagonista di *Toy Story*, che sarà il primo film totalmente animato senza matite, per mezzo dei computer. Per il futuro abbiamo in preparazione anche *The legend of Mulan*, totalmente realizzato in Florida. Beh, come vedete la vita a Hollywood per noi continua a essere divertente e piena di progetti. Anche la concorrenza non dorme, nei prossimi anni vedremo ben sette nuovi film competere sul mercato. Noi ci teniamo stretti il numero uno, Glen Keane, ed è un bene che gli animatori negli ultimi tempi abbiano visto un drastico aumento dei loro stipendi. Perché non dovrebbero? Gli artisti sono l'anima di questo business. Dite che Andreas Deja ha affermato che ancora due film e sarà pagato come Michael

accadeva che Pocahontas dovesse capire gli animali che si capivano tra loro e che capivano Smith che parlava inglese... Insomma, non si capiva più chi capiva chi! Un bel problema, che decidemmo di risolvere escludendo che gli animali potessero parlare, in linea con il tono naturalistico del film. Il tacchino Penna Rossa però, una volta privato della parola sembrava un perfetto imbecille. Iniziammo a cercare con Joe Grant (che si avvicina ai novant'anni!) il personaggio che si potesse integrare nella storia, e così il tacchino divenne un procione. Nik Ranieri è un grande animatore e ha fatto un gran lavoro, e in qualche caso sono entrato nei dettagli della recitazione come quando il procione ruba l'ultima ciliegina dalla bocca di Perlin: la scena non aveva un finale, ci ho pensato io. Durante il lancio del film ci sono state polemiche sul vero modello della protagonista Pocahontas. Ma si tratta probabilmente del più ampio amalgama che mai sia apparso in una produzione Disney. La voce originale Irene Bedard è certo molto presente; ma se voi aveste visto la figlia quattordicenne di Russell Means, è davvero identica alla nostra eroina. Quanto alla voce di Smith, Mel Gibson è stato filmato mentre incideva per servire come ispirazione per il disegnatore. Abbiamo tagliato molto materiale prima di presentare questa versione della pellicola: il caso più eclatante è stato con questa bellissima canzone *If I never knew you*. Era inserita nel momento in cui Pocahontas visita sotto la tenda John Smith prigioniero alla vigilia dell'esecuzione; ma alle prime proiezioni era evidente che il pubblico non gradiva una canzone in quel punto del film. Erano talmente presi da cosa accadeva ai personaggi che una canzone interrompeva il clima. Diciamo che è lì che il pubblico smette di assistere a un musical e comincia a credere che stia assistendo a un film. La canzone distruggeva questo effetto.Così ora la si può ascoltare sui titoli di coda, alla fine dello spettacolo, un po' più corta di come doveva essere accompagnando la scena. Ma ne resta la melodia, che rimane nella colonna sonora durante l'incontro dei due protagonisti. In sintesi, fare il regista mi ha insegnato un grande rispetto per tutte le professionalità coinvolte in una produzione del genere. Il mio futuro è andare avanti con la Disney per altri quattro anni, come da contratto. In questo momento mi sto sporcando nuovamente le mani con la grafite, come animatore di Phil, un personaggio di *Hercules* metà dio e metà umano».

Douglas? Davvero l'ha detto? Beh, sì, è vero, vuole essere pagato come Michael Douglas, stiamo giusto discutendo del suo contratto, vedremo se sarà accontentato...».

James Pentecost è il produttore del film. «Venivo dalla produzione teatrale. Questi film sono davvero intensi, la lavorazione è soggetta a continui cambiamenti. Ma c'è un elemento che durante questi anni non è mai cambiato: il finale. Ogni scena ha vissuto novanta variazioni, eccetto quella. Dal primo storyboard, è rimasta sempre identica. Ci fu discussione su come gestire il finale, ma mai si fece largo il dubbio che il film non dovesse terminare con la separazione dei due protagonisti. Semmai è stato l'incontro con Smith che ha vissuto un po' di movimenti, dato che per un bel pezzo avevamo in mente di farli incontrare a metà film. Le canzoni hanno vissuto spostamenti, la canzone *Dopo il fiume cosa c'è* era stata sostituita da un'altro motivo, e poi rientrò. Questo film è un po' particolare, volevamo produrre una pellicola che non potesse essere realizzata in altro modo. Perché non abbiamo realizzato **Pocahontas** girandolo dal vero? La risposta è nelle stesse animazioni di Glen Keane, nello stile del film. Impossibile ottenere le stesse atmosfere e sfumature con attori reali in carne e ossa. Hanno detto che il film riprende lo schema strutturale di *West Side Story*, ma il modello anche in quel caso era *Romeo e Giulietta*. La struttura e l'economia generale è certo quella del musical. Il mio apporto specifico al film penso sia soprattutto riconoscibile nell'economia generale, nella struttura e nella combinazione dei vari momenti leggeri, musicali e drammatici. Ogni elemento è ben riconoscibile, a portata degli spettatori più piccoli, c'è sempre questo sforzo di essere chiari a tutti, di ripulire la storia. E non è stato facile conseguire questa lineare semplicità».

Eric Goldberg: «Si parla tanto di questi computer. Ma in questo film, è bene ricordarlo, manca proprio la scena-madre realizzata al computer, come invece la scena del ballo ne *La Bella e la Bestia* o degli gnu ne *Il Re Leone*. L'utilizzo del computer è molto calibrato sul tono generale del film, così viene impiegato sulla nonna Salice, sulla nave... E' un'integrazione artistica a supportare la storia, per focalizzare sui personaggi. Nik Ranieri per lungo tempo ha lavorato su un tacchino, certo... La voce doveva essere di John Candy, insomma i personaggi animali dovevano parlare tutti, compreso il cagnetto Perlin. Ma poi

IL FANTASMA NELLA MACCHINA

© Shirow Masamune/Kodansha/ Bandai Visual Manga Entertainment

di Simona Stanzani

Mamoru Oshii è il *top of the pops* del momento nella cultura del cinema di animazione cyber-underground in Giappone. E' il regista di *Akira* e del super osannato *Patlabor*, kermesse di grafiche computerizzate e arte umana ad alto livello. Oshii è un giovane ex-hippie con spiccate tendenze anarchiche, e quindi simpatizzante della cultura cyberpunk e degli *hackers** in generale. I suoi lavori risentono intensamente del suo estremismo politico e del suo rifiuto dei canoni della rigida società giapponese, ma hanno tutti una vena evocativa e poetica tipica della filosofia orientale. Oshii è l'orgoglioso padre del primo film d'animazione che tratta, seppur marginalmente, del fenomeno Internet e del fenomeno cyborg in maniera altamente tecnica e crudamente realistica. E' colui che ha reso il capolavoro di Masamune Shirow una pietra miliare del cinema d'animazione a fianco del mitico *Hi no Tori* di Osamu Tezuka. Il film **The Ghost in The Shell** è un'orgia di perfezio-

© Shirow Masamune/Kodansha

terizzate danno quel tocco alla Terminator e ci proiettano dall'altra parte dei radar e dei sensori durante gli inseguimenti e i combattimenti, mentre i perfetti nudi di Kusanagi fanno dimenticare che sia un cartone animato, e perfino che sia un cyborg. Tornando alla storia, il punto focale è lo stesso del fumetto: il marionettista, questo *hacker* incredibile che risveglia la coscienza sopita di Kusanagi spingendola a mettere in discussione la propria esistenza, e di conseguenza la struttura stessa della società che l'ha creata facendo di lei ciò che è ora. E' una tematica estremamente adulta e introspettiva, ma l'azione mozzafiato che permea gli 80 minuti della pellicola non lascia tempo per noia o depressione: è una pura orgia visiva. Oshii ci permette anche di modificare leggermente la fine del film abbastanza da renderla più poetica, seppur mantenendo fondamentalmente gli stessi dialoghi e la stessa conclusione dell'originale. C'è da dire che Bato è molto più serio qui, e che in qualche modo perde un po' del suo fascino da stupidone, ma in compenso... ne. L'unico neo che vi si può trovare è la trasfigurazione dei personaggi principali, qui resi con tratti più realistici, e che quindi perdono la morbidezza del tratto di Shirow per assumere connotati più seri, più adulti. Bato sembra invecchiato, e Kusanagi ha una vaga somiglianza con La Femme Nikita, con gli occhi grandi e cerulei da bambola intelligente che stanno a sottolineare il suo essere una macchina con un'anima, ma pur sempre una macchina. Togusa perde la sua avvenenza fisica (se mai ne avesse avuta, personalmente lo trovavo sexy nel fumetto), mentre gli altri personaggi con rughe o visi particolari bene o male conservano i loro tratti somatici. La storia è tratta piuttosto fedelmente dal fumetto, con divagazioni auliche e oniriche tipiche di Oshii, che ci trasporta in un mondo misterioso ricco di cori solenni e ridondanti, in una Newport che somiglia più a Hong Kong che a Tokyo. Per quel che riguarda il lato tecnico, **The Ghost in The Shell** lascia pensare che vedrà ben pochi rivali. Le grafiche 3D compu-

penso guadagna in virilità. Kusanagi è pressappoco la stessa, forse un po' meno morbosamente [illegible], ma decisamente affascinante. Viene quasi voglia di immergersi nel suo mondo, quella tempesta [illegible] ghost. Anche nei momenti di crisi, Kusanagi non ha mai un attimo di debolezza, è un'eroina che si può veramente amare alla disperazione. Il film è una coproduzione Bandai Visual-Manga Entertainment. Quest'ultima è una popolare ditta inglese che iniziò a pubblicare anime video giapponesi per prima in Europa, ed è gradualmente cresciuta espandendosi negli Stati Uniti [illegible] multinazionale in grado di [illegible] un progetto decisamente dispendioso come **The Ghost In The Shell**. Questa join-venture fa di *Kokaku Kidotai* il primo film giapponese veramente multinazionale, e lascia intravvedere possibilità di successo alla stregua di Akira, se non maggiori. L'unico problema rimane la difficoltà delle tematiche affrontate, che di sicuro non rendono la pellicola adatta ai bambini, e perciò [illegible] target più ristretto, ma del resto anche Akira non parlava certo di caramelle (be', in un certo senso, ma comunque non di caramelle per bambini!) In conclusione, l'unica cosa che posso augurare al pubblico italiano è di avere la possibilità di vedere questa meraviglia sul grande schermo per poter assaporare appieno la sua [illegible].

*Hacker: vero e proprio criminale informatico. Gli hackers tramite Internet o altri network penetrano nelle banche dati e nei server altrui per trafugare informazioni o inserire virus elettronici o causare comunque problemi alle povere vittime. In America sono già una vera minaccia.

DIECI

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
○○○○○	○○○	○○○○	○○○	○○○	○○○○○

Come promesso, questo mese la rubrica *Stop Motion* è ricca di novità direttamente provenienti dalle fiere autunnali di Treviso e Lucca. Quindi, bando alle ciance! Passiamo subito alla prima.

Per quanto riguarda **Kizuna - Relazioni** (Kizuna, Yamato Series OAV, 60', L.34.900, VM 14), si può tranquillamente affermare che è il primo OAV che tratta a prima vista il genere omossessuale, mai presentato finora in Italia. I protagonisti sono due ragazzi innamorati l'uno dell'altro che dividono un appartamento e frequentano entrambi l'università. Quando ho affermato che il genere di questo film per l'home video è a prima vista omosessuale, intendevo puntualizzare il fatto che in Giappone queste storie non sono indirizzate a un determinato circuito gay, ma quasi esclusivamente alle acquirenti di sesso femminile che da qualche tempo a questa parte sono ferventi sostenitrici del genere sia in videocassetta, sia in versione manga. I disegni di **Kizuna** sono ben curati, i protagonisti incarnano tutti l'ideale di bellezza maschile più gettonato (e non solo) dalle nipponiche, la storia però non è altrettanto curata, anche se scorre comunque senza intoppi fino alla fine. **Interessante per chiunque voglia scoprire un nuovo genere ancora inedito in Italia.**

Siamo giunti finalmente al penultimo capitolo per le avventure della Yamato: **Yamato - Per sempre** (Uchu Senkan Yamato-Yo towa ni, Yamato Video nr. 35, 148, L.39.900). La serie di film, nel corso degli anni, ha perso un po' in freschezza e le situazioni risultano un po' ripetitive (cosa avrà mai di così speciale la terra per tutti questi alieni?!), ma forse l'essere sempre uguale a se stessa ha portato fortuna a questa saga che più a lungo di tante altre è rimasta nel cuore dei giapponesi, e non solo nel loro. A causa della guerra con un popolo alieno, l'equipaggio della Yamato si trova nuovamente riunito per affrontare la minaccia. Kodai & co. dovranno raggiungere una fantomatica nebulosa nera, patria degli alieni, e disinnescare una serie di bombe piazzate sulla superficie della terra. In questo film facciamo la conoscenza di Sasha, figlia di Stasha e del fratello di Kodai, che nel giro di un solo anno è diventata adulta (sembra che sia normale per gli originari di Iscandar), e non solo: appena conosciuto l'affascinante Zio a bordo della Yamato, sulla quale anche lei presta servizio, si invaghisce di lui. Kodai, d'altra parte, pensa solo a Yuki, che lui crede morta ma che in realtà, oltre a essere viva e vegeta, convive con un biondo alieno. **Sicuramente imperdibile per chi ha acquistato i precedenti, e comunque un classico dell'animazione nipponica.** Per concludere, solo per chi visita lo stand durante le fiere Yamato è in vendita una simpatica videocassetta (che non dovrebbe essere distribuita alle librerie e videoteche): **Ushio e Tora CD theatre** (Ushio to Tora Comical Deformed Gekijo, Yamato special, 30', L. 24.900). Tre episodi in stile deformed con i personaggi più amati della serie televisiva.

Barbara Rossi

DISEGNI	STORIA	ANIMAZIONI	REGIA	COLONNA SONORA	VERSIONE ITALIANA
○○○○	○○○	○○○○	○○○	○○○○○	○○○○

○○○○○ OTTIMO ○○○○ BUONO ○○○ SUFFICIENTE ○○ SCARSO ○ INSUFFICIENTE

IL TELEVISORE

Una digressione doverosa: *Il Televisore* si muove quasi esclusivamente nel mondo della TV dei ragazzi, e per questo deve prendere coscienza della situazione; a soddisfare la voglia di nuovo c'è alle porte **Tekkaman Blade**, che la Fininvest ha acquistato dall'America, e arrivato da noi con il titolo di **Technoman**. Erede del primo futuristico eroe della volta celeste, il nuovo **Tekky** può contare su un'ottima fattura audiovisiva. In realtà, **Tekkaman Blade** non nasce come serie TV, ma come una serie di film per l'home-video, poi trasformati in serial. Destino vuole che la casa di distribuzione sia nuovamente la Saban. Nell'attesa di parlarvi più nel dettaglio di questa serie (un bel servizio è già pronto per il prossimo numero di **Kappa**), approfitto di questo spazio mensile per un omaggio all'intramontabile **Lady Oscar**. Le fiamme ardono Parigi, mentre la monarchia lancia l'ultimo lamento prima della fine. Le tenebre calano, e André lascia un mondo che, nonostante l'abbia fatto soffrire, rimpiange in quell'ultimo alito di vita. Il rimpianto di lasciare un universo colmo di amore, che ha sempre avuto l'odore di una lunga chioma di capelli biondi, che si è sempre specchiato nel duro e imperturbabile sguardo di Oscar. Ma dietro, quell'apparente distacco c'è la donna che si è sempre dovuta nascondere, schiacciata dal crudele volere paterno. Avvolta nella sua divisa come una rosa avvolta dalle spine, Oscar Françoise De Jarjayes nacque a Parigi nel 1755. Per volere del padre venne cresciuta come un maschio, ma in fondo al suo cuore crebbe l'essere silenzioso di una vera donna. Legata a un uomo che non amò, a un destino che non era il suo. Avvinta in una passione che si presentò innanzi a lei come un raggio di sole dopo una vita di tenebre, si spense senza poter riabbracciare l'adorato Fersen. André, sempre presente al fianco di Oscar, ha taciuto il suo amore fino all'ultimo. E mai una fine è stata tanto dolce quanto dolorosa. La decisione del padre. «Ascoltatemi bene: il suo nome è Oscar, ed è mio figlio!» Le parole del generale De Jarjayes risuonarono nella stanza mentre fuori infuriava il temporale: anche gli elementi cercavano di ribellarsi a quel volere contronatura. Una volontà che avrebbe condizionato tutta una vita. Nei giorni in cui il re stava prendendo in considerazione la nomina di un nuovo capitano delle guardie, il generale De Jarjayes offrì la propria figlia per la carica. Tutto venne deciso in un duello tra il tenente Jirodel e Oscar. «Io non ho alcun desiderio di diventare capitano delle guardie di Sua Maestà. Ma non rinuncio certo perché ho paura di voi. Questo almeno tengo a dimostrarlo». E a vincere è quella che agli occhi del tenente era sempre apparsa come una donna debole e indifesa. Un nuovo, drammatico scontro con il padre fa capire a Oscar che la sua prigionia continuerà fino a quando il generale sarà vivo. Durante una lunga notte, il tempo scandito da un temporale primaverile, giunge l'ordine del re al quale Oscar è costretta a piegarsi. Una notte Maria Antonietta decise di lasciare il palazzo per partecipare in incognito a un ballo. Era il 13 gennaio 1774, giorno dell'incontro con il conte Fersen, l'uomo che avrebbe amato per tutta la vita. Il 27 aprile 1774, Luigi XV si sentì improvvisamente male. Dopo un consulto tenuto da 14 luminari non ci furono dubbi: la fine di Sua Maestà il re era vicina. Ancora un violento temporale, ancora una decisione. L'incoronazione di Luigi XVI avvenne subito dopo. Ben presto la situazione nella capitale francese divenne incandescente: stremati, gli abitanti trovarono nelle parole di un giovane rivoluzionario un raggio di speranza. Con la velocità del vento e il fragore del tuono, la Rivoluzione divampò in tutto il paese. Accolta un tempo da urla festose, Maria Antonietta si trasformò nel nemico di ogni uomo, ogni donna, ogni bambino di Francia. Si infiammò la passione, improvvisa e travolgente. Oscar rivelò ad André i sentimenti che aveva sempre soffocato con tutte le sue forze. Un destino crudele. Provata dalla tisi che le divorava i polmoni, Oscar decise di abbandonare il suo posto in difesa del popolo. Il suo uomo, André, fu il primo a cadere sotto i colpi dei soldati asseragliati nella Bastiglia.

Nicola Bartolini Carrassi

Tekkaman Blade © Sotsu Agency/Tatsunoko

Versailles No Bara © Riyoko Ikeda Pro/TMS

★ MONDO STAR COMICS ★

gennaio

AMERICA

universo-image

IMAGE 27 •
La più anziana delle riviste targate Image continua il suo viaggio nel cosmo dei supereroi in compagnia di **Cyberforce**, **Stormwatch** e **Strike Force**! Gli autori più amati e, questo mese, un avvenimento sconvolgente!

SPAWN & SAVAGE DRAGON 22 •
Speciale: 80 pagine! E' arrivato il mese X: Marc Silvestri alle matite per un cross over che coinvolge **Savage Dragon** e i **WildC.A.T.S.** La **Freak Force** affronta un avversario semplicemente... imbattibile!

WILDC.A.T.S. 9 •
E' il gruppo più famoso del panorama americano. Sono i supereroi più amati e imitati da tutti. Nascono dal genio creativo di Jim Lee. Ci tengono compagnia tutti i mesi sull'omonimo mensile. Sono i **WildC.A.T.S.**!

game

MORTAL KOMBAT 13 •
Una storia dedicata a Baraka, che deve proteggere una mutante per la salvezza del mondo intero!

ITALIA

azione

LAZARUS LEDD 31 •
La prima avventura italiana per Larry, infiltrato in un'organizzazione mafiosa, sullo sfondo dello splendido paesaggio siciliano!

S.F.

HAMMER 8 •
Primo atto di una storia in due parti: Helena, Swan e Colter, nell'immensa isola spaziale di Gheba, affrontano gli sgherri di un pericoloso trafficante! Chi sono i Reietti di Gheba?

1996 mondo naïf

MONDO NAIF: un'ambientazione contemporanea, una città in fermento come Bologna e il quotidiano finalmente raccontato a fumetti per una nuovissima miniserie in tre numeri. I riflettori sono puntati su alcuni ragazzi che frequentano gli stessi locali, sono appassionati di musica e bruciano le tappe come tanti coetanei. Ogni numero è costituito da cinque avventure che entrano le une nelle altre: la telecamera inquadra situazioni comuni a più personaggi per poi focalizzare l'attenzione su una storia in particolare. Nonostante le vicende siano caratterizzate da un taglio narrativo piuttosto realistico, non mancano gli elementi fantastici. **Fregoli**, la storia di **Davide Toffolo**, ha per protagonista una ragazzina molto particolare: ha dei problemi con la sua folta chioma, in grado di manifestare i sentimenti più intimi e segreti della sua proprietaria, ha una bella cotta per il suo professore, e ha per amico un giovane fantasmo trasformista. Eliminate dalla vostra testa le teorie dello spielberghiano ***Casper*** o degli aggressivi invasori di ***Ghostbusters***: Fregoli è gommoso e trasformabile, vive nei muri delle case e vede il mondo degli umani come se fosse una sorta di acquario pieno di pesci! Non sono da meno gli inquietanti **Camminatori** che vagano per l'assolato capoluogo emiliano: non sono mai in compagnia, non parlano con nessuno, sembrano sempre di fretta e non escono quasi mai di notte. Amerigo si imbatte in uno di questi, e per lui inizia un misterioso viaggio attraverso una Bologna tutta da scoprire, resa ancor più affascinante da uno straordinario **Otto Gabos**. Una componente importante della miniserie è rappresentata dai sentimenti: si parla di amicizia e amore, ma anche di tradimento e vendetta. **Massimiliano De Giovanni** scrive per **Andrea Accardi** la storia di Matteo, uno studente del DAMS reduce da un amore finito e da un'amicizia tristemente interrotta. La sua voglia di scappare, di lasciarsi il mondo alle spalle, viene però annullata dall'incontro con un autostoppista, con cui partirà per un viaggio attraverso la Romagna. Studente del DAMS è anche Levi, di **Primo Degli Esposti** e **Johnny Santabarbara**: il ragazzo sogna di diventare, come il nonno, un grande scrittore, e nel frattempo lavora come pony espress. **Andrea Baricordi** in **Lambrusco & Cappuccino**, illustrato da **Gian Maria Liani**, ci farà conoscere due appassionati di B Movies impegnati nella realizzazione di un film per un concorso cinematografico. Sempre Liani disegnerà l'episodio di **Barbara Rossi**: una storia d'amore che nasce tra i tetti bolognesi grazie alla complicità di un gatto mangione. Partecipano alla miniserie anche **Vanna Vinci** e **Giovanni Mattioli**, che firmano una sorta di caccia al tesoro attraverso una Bologna esoterica, e **Massimo Semerano**, che realizza l'epilogo della miniserie: tutti i protagonisti si ritrovano al concerto rock dei **Tre allegri ragazzi morti** per un ultimo saluto ai lettori.

FINALMENTE IN ITALIA LA SERIE CULTO DI TSUKASA HOJO!

Ryo Saeba è un investigatore privato a cui si rivolge chi ha un problema insormontabile. Per contattarlo basta scrivere un appello firmato XYZ sulla lavagna degli annunci della stazione di Shinjuku, a Tokyo. Kaori Makimura ritira il messaggio e il gioco è fatto! Con la grazia e la simpatia del miglior Bruce Willis, Ryo indaga, combatte e risolve complicatissimi intrighi. Il suo piacere personale, poi, deve essere sempre soddisfatto: in **City Hunter** le belle donne non mancano, e il ragazzo, perennemente allupato, cerca di conquistarne il maggior numero possibile! A gennaio, le pagine di **Starlight** nr. 40 ospitano la serie culto di Tsukasa Hojo, già autore di **Occhi di gatto**! Il nuovo anno inizia in allegria, con le Edizioni Star Comics!

GIAPPONE

magazine

• KAPPA MAGAZINE 43
Il ritorno di Katsuhiro Otomo! Inizia **World Apartment Horror**, una storia tra la commedia, l'orrore e la denuncia sociale disegnata da **Satoshi Kon**! In un appartamento, alcuni immigrati clandestini sono braccati dalla yakuza, che vuole liberare l'immobile... a ogni costo!

azione

• STARLIGHT 40
Dopo anni di attesa arriva **City Hunter**! Dalla mente di Tsukasa Hojo, un manga esilarante che unisce sesso, avventura e azione!

comico

• STARLIGHT EXTRA
Rough raddoppia! 192 pagine di fumetto firmate da Mitsuru Adachi! Un maxi-volume a prezzo davvero contenuto!

amore

• NEVERLAND 34
DNA2 entra nel vivo dell'azione! Karin Aoi deve riparare al danno fatto, mentre Junta mostra particolari attenzioni per l'agente venuto dal futuro!

azione

• ACTION 27
Un nuovo guerriero stand si unisce al gruppo di **JoJo**! Partono all'attacco gli stand delle divinità egizie! Iniziano le avventure trasposte in animazione!

fanta-bio

• TECHNO 21
Murakami si trasforma in zealord per distruggere gli avversari: **Guyver Gigantic**, Aptom e Guyver III riescono a stento a fuggire!

classico

• MITICO 20
Una straordinaria cover inedita di **Davide Toffolo**! Un nuovo anno con **Lupin III** e un appuntamento storico: il primo episodio degli anni Ottanta!

fantastico

• YOUNG 20
Grandi rivelazioni sul passato di Apep Heidmann in **Seraphic Feather**, in **Rayearth** il dragone d'acqua risveglia il robotico managuerriero Selece e, dopo la donna-marionetta, torna in **3x3 Occhi** la feroce Long Bao-Bao!

humor

• DRAGON BALL 19 e 20
Il grande mago Piccolo distrugge il dio drago senza pietà! Ora Goku è l'unico sopravvissuto in grado di sconfiggerlo!

child

• SAILORMOON 8
Regalissimo: un **poster** di Milord! La Carta d'Identità di Marzio e tantissime curiosità sul suo conto. Vota il tuo **Personaggissimo** e vinci favolosi premi con la Star Comics!

La Rubrika del KAPPA

Miei cari sparagnàus, che la cetriolanza finale sia con voi! E soprattutto con i cinque fortunoidi role-player che hanno vinto nei giochi di **3x3 Occhi** e **JoJo** alla scorsa **Bologna Comix**, il 16 settembre di quest'anno: Tiziano Zandoni, Giacomo Grassi, Ivan Castaldini, Andrea Garrini e Daniele Sivieri si sono beccati fra capo e collo mezzo chilo di **Appleseed** 2 come premio (fateci sapere se avete resistito all'impatto). Aprano gli occhi tutti coloro che non hanno partecipato o che non hanno vinto, perché saranno organizzati altri giochi di ruolo mangosi basati sui personaggi Star! A proposito di GDR, ho saputo dalle pareti della redazione bolognese (che, come è noto, ha le orecchie) che i quattro Kappagaùrri si sono messi in moto (brum-brum) e stanno mettendo mano a una serie di progettini che vi faranno sfrizzolare il velopendulo. Uno di questi è proprio la realizzazione del set base di un gioco di ruolo manga, le cui espansioni vi permetteranno di immergervi fino alla gola nelle ambientazioni dei vostri personaggi giapponesi preferiti... E con il benestare e l'aiuto degli autori originali!

Originali? Chi ha detto *originali*? Ah, sì, io! Altro che originali... *Originaloni* sono gli autori di **Sailormoon Super S** (la quarta serie delle guerriere marinare) che presenta per la prima volta un nemico... transessuale! Dopo il travestitismo da combattimento di Sailor Uranus (e chi ha visto *Priscilla* non faccia battutacce) e le femminee sembianze di Zakar (Lord Kaspar) innamorato del bel Zoisite (Kunzite), ci troviamo di fronte a qualcuno che non è - come si suol dire - né carne, né pesce. Il nuovo spettacolo di varia umanità è gentilmente fornito dagli alieni cattivi Dead Moon nella persona del loro capo Zirkonia, che genera un guerriero da un pesce (e ha il buon gusto di chiamarlo *Fish Eye*), dopodiché, indeciso, lo trasforma in un'amabile donzella. Poraccio! Sotto un altro!

OTAKU 100%

VERAMENTE GAURRO!

Del nuovo film di **Lupin III** di cui vi avevo accennato (non **Kutabare! Nostradamus**, ma il nuovo-nuovo) non si conosce ancora il titolo, ma il soggetto è già delineato. Lo volete conoscere? E io non ve lo dico! Ah-ah! E invece sì, va': oggi mi sento un po' più buono. Il nostro ladro gentiluomo dalla faccia da bertuccia progetta il colpo della sua vita e, come si fa in questi casi, decide di fare qualcosa di veramente spettacolare: rubare l'intera Takara Jima, una sorta di 'isola del tesoro' ipertecnologica... Praticamente un'isola-gioiello! E dove la nasconderà, mi chiedo io? Comunque, cari otaku al duemila per mille, la cosa più interessante consiste nel fatto che il buon Monkey Punch (qui in veste di regista) ha deciso che questo film sarà diretto a un target più adulto... Ma no, cosa avete capito, maialoni?! Non in *quel* senso! Stavate già sbavando nell'immaginarvi le prodezze kamasutrike di Fujiko, vero? E invece *niet*... forse! In realtà, quel 'più adulto' sta a indicare che saremo in grado di vedere finalmente anche le persone vere che si celano dietro i personaggi-maschera di Lupin, Jigen, Goemon, Fujiko e Zenigata, e incontreremo pensieri, ambizioni, amori e speranze deluse... StraWOW! Non vedo l'ora! Per l'an-

teprima, tutti a Tokyo in aprile!

Ultima anteprima (e speriamo di vederla alla **Kappa Konvention**): i nuovi OAV di **Compiler** prenderanno in esame lo stravolgente episodio della Pistola Super Deformed apparso nello **Speciale Kappa nr. 3**, per cui premunitevi di un buon collante per le mandibole, poiché ci sarà da sganasciarsi. Che altro dire? Ah, sì... Visto che anche **Assembler 0X** è piaciuta molto ai lettori nipponiki, la rivista "Afternoon" su cui veniva pubblicato ha svelato il titolo della nuova serie di Kia Asamiya: **Kaettekita Compiler**, ovvero *Il Ritorno di Compiler*! Contenti? Lo sarete ancora di più sapendo che *tutti* i cattivi apparsi nelle prime serie (da Bias e Directory al freddurista Debug) si uniranno alla combriccola, e che il disegno di Asamiya cambia ancora una volta, trasformandosi nel classico character design da cartone animato!

Concludiamo con le brevità!

• **Buon Kompleanno** a **Keiko "Oltre la porta" Sakisaka** che compie gli anni il 19 dicembre, per cui "happi basudee tsu yu, Keiko san"!

• **L'ANGOLO DI CITA**: Siete andati a vedere **Johnny Mnemonic** al cinema, sfaticati? Bene. E non vi è capitato di vedere alcune scene di cartone nipponiko che scorrevano sullo sfondo, in qualche scena? Si trattava nientemeno che di **Demon City Shinjuku**! Il mondo cita sempre di più il Giappone animato: ve lo dimostrerò nei mesi a venire!

• **OTAKUIZ**: Il mese scorso vi ho lasciato con un indovinello... Chi è che «Tutto disintegra quando gli girano»? Bravi, è **Daltanious**, e l'affermazione è tratta dalla sigla italiana. Le cose che gli girano, però, sono «le lame boomerang», e non altre cose di forma sferica a cui le vostre perverse menti sono subito corse. Vi lascio con il nuovo **Otakuiz**: cosa c'è sotto il cappello di **Jigen**? Avete tempo un mese per rispondere. Io inizio a cronometrare i secondi che vi restano: 2.678.400, 2.678.399, 2.678.398...

Il (sempre vostro) Kappa

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTADUE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO QUARANTADUE

Operazione bagno- "Ike! Ike! Ofuro Daisakusen"
da Assembler OX vol. 2 - 1994
Andata & ritorno - "Sayonara & Konnichiwa"
da Aa! Megamisama vol. 7 - 1992
Minnie May - "Minnie May"
da Gun Smith Cats vol. 4 - 1994
Joyful Bell - "Joyful Bell"
da World Apartment Horror - 1991

IN COPERTINA: Pocahontas © The Walt Disney Company

ANNO NUOVO KAPPA NUOVO!

Kappa è l'unica rivista di animazione sopravvissuta all'epidemia sterminatrice che ha investito il panorama editoriale italiano. Non ci riferiamo solo ai magazine dedicati al made in Japan, ma in particolare alle testate che hanno cercato di abbracciare le scuole internazionali di cartooning per offrire una visione aperta e tollerante di questa nobile arte. Abbiamo sentito così l'obbligo morale di presentare in maniera davvero esaustiva l'ultima fatica della Walt Disney Company, da qualche giorno in programmazione nelle sale cinematografiche nazionali. Abbiamo voluto aprire questo numero natalizio con un articolo che non strizza l'occhio ai manga fan più intransigenti, ma che è talmente ricco e sfizioso da essere forse il migliore tra i tanti apparsi in questi giorni in edicola. Non per niente a scriverlo è un giornalista con la 'g' maiuscola, collaboratore di "Ciak" e "TV Sorrisi e Canzoni", che ha incontrato di persona a Parigi molti degli artisti reduci dalla lavorazione di **Pocahontas**. Vogliamo valutare se tra il nostro pubblico esistono appassionati di animazione a 360 gradi per affidare a qualche esperto del settore anche articoli su produzioni extra-nipponiche: appuntamenti occasionali, chiaramente, che potrebbero però bissare il successo riscosso dal nostro mensile con il reportage da **Cartoombria**. Per una piacevole ironia del destino, questo mese presentiamo in anteprima anche quello che si preannuncia essere il grande successo della nuova stagione cinematografica giapponese. Un lungometraggio animato che nasce dal genio di Masamune Shirow e che ha collezionato giudizi entusiastici in tutto il mondo nella sua originale versione a fumetti: una storia che abbiamo avuto l'onore di presentare proprio noi, in Italia, su queste pagine. Dopo mesi di attesa è finalmente uscito **The Ghost in the Shell**, e il pezzo che ci è arrivato via modem dalla nostra inviata Simona Stanzani vi permetterà di calarvi nelle suggestive atmosfere del cyberpunk. Qualcosa sta cambiando su queste pagine? Sembra proprio di sì. La terza di copertina vi anticipa che le sorprese continueranno anche a gennaio, con servizi sempre più esclusivi e documentati: questo che avete tra le mani, lo annunciamo con una certa emozione, è l'ultimo numero di **Kappa** che presentiamo con la formula editoriale che tutti conoscete. La carta vincente di questa rivista è da sempre l'apparato redazionale, e negli ultimi tempi sentivamo il bisogno di un rinnovamento: è nella natura umana evolversi e cambiare, ma **Anime** rimaneva immutabile persino nei suoi piccoli e grandi difetti. A gennaio punteremo il grosso delle nostre energie proprio nella sezione a colori del mensile, che per l'occasione vanterà una nuova grafica, nuove rubriche e una nuova collocazione all'interno della rivista. Tutto questo, se volete, è per rendervi meno duro il nuovo prezzo di copertina. **Kappa** è aumentato di mille lire dopo essere stato ancorato per due anni (dal gennaio 1994) a quota cinquemila. In realtà, come ricordato a suo tempo, ci sarebbe dovuto essere già stato un aumento di prezzo nel febbraio di quest'anno: i sensibili rincari delle materie prime ci avevano costretto a ritoccare le copertine dei nostri tascabili, ma avevamo tenuto bloccato il prezzo della nostra rivista ammiraglia sperando in un aumento delle vendite. Le cose da allora non sono affatto migliorate, e la Star Comics non può più mantenere una rivista come **Kappa**. Non potendo agire sui costi di mercato, abbiamo allora pensato di mobilitare i nostri collaboratori per offrirvi davvero il meglio. Abbiamo un sacco di idee ferme da troppo tempo nel cassetto e vogliamo vedere nascere un mensile più vicino alle esigenze di fine millennio. Non rinneghiamo oltre tre anni di lavoro con un ingiustificato stravolgimento: se **Kappa** cambia è per una sua voglia di crescere, non certo per mascherarsi dietro una nuova facciata. L'assetto ideale deve essere naturale, lontano dai sondaggi asettici e dalle manovre costruite a tavolino, e con la nuova formula di **Kappa** crediamo di aver raggiunto un importante traguardo. Anno nuovo, vita nuova. In vostra compagnia, naturalmente.

Kappa boys

«Alla fine, l'equilibrio interiore non è da cercare. Forse ce l'abbiamo già, e più ci muoviamo o agitiamo o altro, e più ce ne allontaniamo.»
Enrico Brizzi

ANDATA & RITORNO
OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

PLANK

UNA DELLE TUE NUOVE INVENZIONI, SKULD?
IL FILTRO E' A POSTO...
CLAP

GUARDA, SORELLINA!
HO CREATO UN ACCESSORIO PER BANPEI... TI PRESENTO IL NATURAL BORN CLEANER 1!
1

QUESTA VOLTA SÌ CHE...
IL GERMOGLIO DELL'AMORE È TUTTA UN'ALTRA COSA...
BANPEI... AZIONE!
RRR
MMM...
...CHE BUON PROFUMO!

SHINN
HA COSTRUITO UN'ALTRA DELLE SUE DIAVOLERIE ...ME LO SENTO!

BE... MENO MALE CHE OGGI NON STO GUARDANDO LA TV...
GLOB

COS...?!

COSA DIAVOLO SUCCEDE QUI?!
GLOB

UGH!
AAH!
SPROSSH

MALEDETTA MECCANO-MANIACA!
RUMBLE
MA CHE COSA...?!
TUMP TUMP
UNA DELLE SUE, NO?!
COSA STA COMBINANDO SKULD?!
UH?!
VA' AD ASCIUGARTI, URD!
COS'HAI COMBINATO QUESTA VOLTA?!
L'ACQUA DEL POZZO STA RIFLUENDO!
SKULD!

AH AH... EHM...
...ANCHE LA POMPA STA FUNZIONANDO AL CONTRARIO...

...E TUTTO IL PROCESSO SI È SVILUPPATO ALL'INDIETRO...
...HO PREMUTO L'INTERRUTTORE DI INVERSIONE SENZA ACCORGERMENE...
IL FATTO È CHE...

È STATO UNO SFORTUNATO INCIDENTE... LASCIAMO PERDERE, VIA...
GRUNT
RAFFLE RAFFLE
QUANDO SI COSTRUISCONO MECCANISMI SPERIMENTALI BISOGNA FARE MOLTA ATTENZIONE!

OLTRE A COMPORTARTI COME SE NON FOSSE ACCADUTO NULLA, HAI ANCHE LA FACCIA TOSTA DI DETTARE LE CONDIZIONI?!

Quando m'arrabbio, guarda e ammira, che pure il cielo si colma di ira. Senza por tempo e con tutta fretta, cielo regalami...
URD! NON PUOI!
MM...
...NEL SUO STATO ATTUALE NON È IN GRADO DI USARE UN POTERE DI ALTO LIVELLO COME QUELLO...
...E INDOSSA SOLO UN ANELLO DI PIETRA LUNARE...

☆...una saetta!
KRAKLE
PSSSSH
WHIRR
WHINN

SONO...
...SONO TORNATA COME ERO... PRIMA?
AH!
AH AH AH AH!
EVVIVA! HO RIACQUISTATO I MIEI POTERI!
EVVIVA! YAHOO!
KRACLE
KRACLE
GUARDATE!
ZAP
SONO MOLTO FELICE PER TE...
...URD!
BOOOOM
AAAAH!
DRIIIN
Sì...
...ECCOMI!
DRIIIN

SÌ, CASA MORISATO...
...OH!
CAPO!
CHE PIACERE RISENTIRLA DOPO TANTO TEMPO!

COSA?
IL SISTEMA?
LA MAGGIOR PARTE DI YGGDRASILL È STATO RIMESSO A POSTO?
MENO MALE!

COME?
PARLA...
...DI URD?

COSA?
COOSA?!

OH, CHE GIOIA!
RIAVERE I POTERI A MIA COMPLETA DISPOSIZIONE...
...È VERAMENTE BELLISSIMO!

MI SONO LIBERATA DA TUTTO LO STRESS AC-CUMULATO!
BE'?! COSA VI SUCCEDE?
COS'È QUELL'A-RIA TRI-STE?
URD... HO UNA BRUTTA NOTIZIA...
CO... COSA?!
RIMPATRIO ENTRO 6 ORE

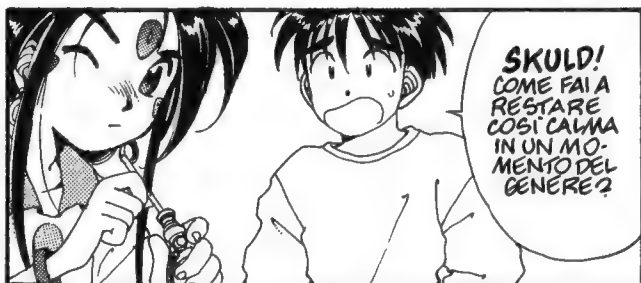
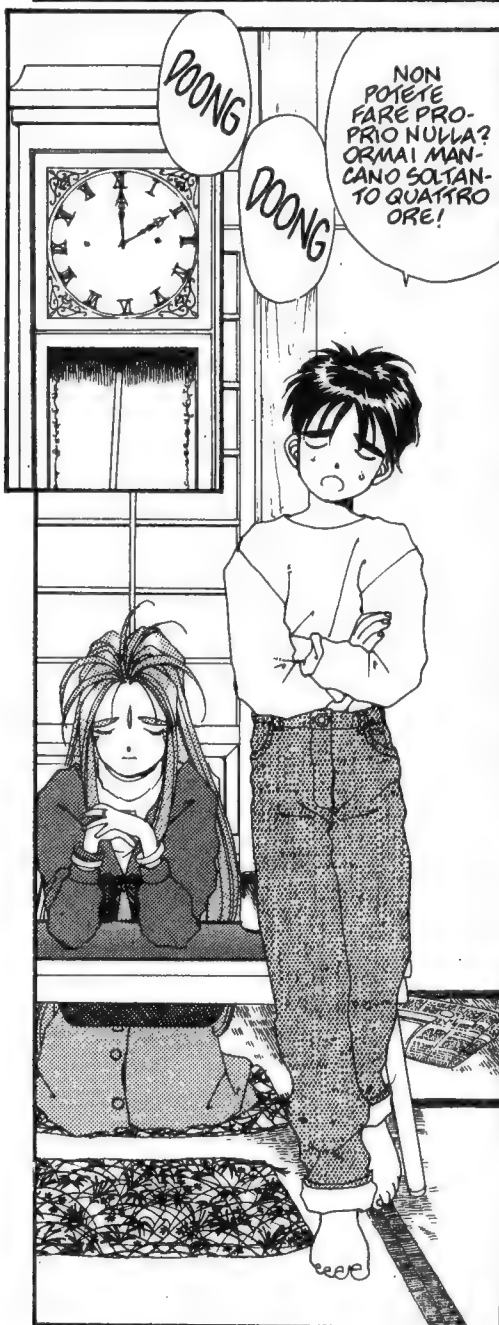
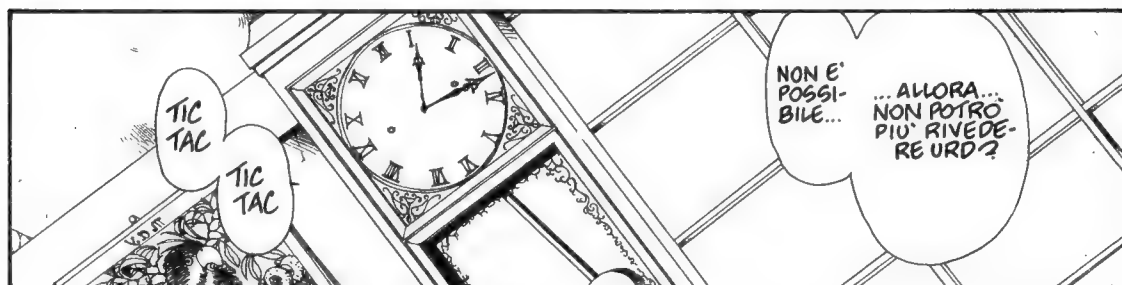
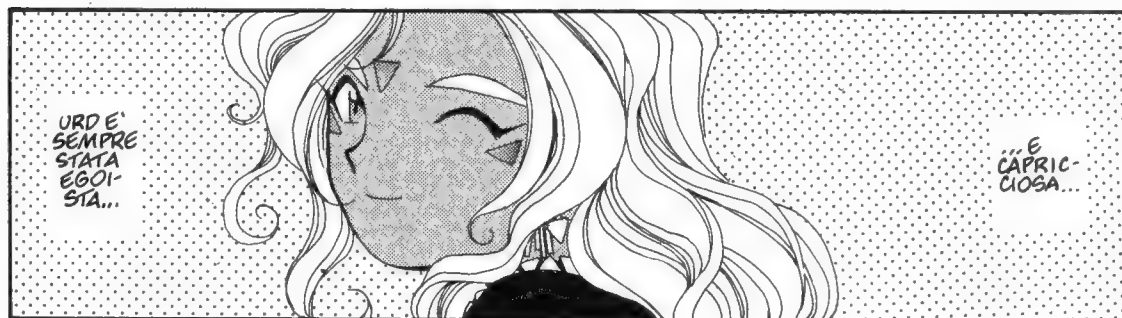
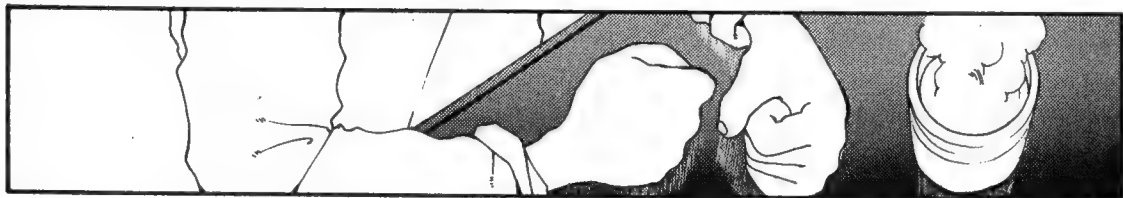
QUESTA COMUNICAZIONE È ARRIVATA A MEZZOGIORNO... QUINDI MANCANO CINQUE ORE E MEZZA...

AH AH...

AH AH AH AH AH AH!
MA...
TAP TAP

AH AH AH!
SIGH...
È CADUTA...
SANTO CIELO...
CRASH

ALLORA C'È GIUSTIZIA!
PER COLPA DI URD HO PASSATO BRUTTISSIMI MOMENTI...
...QUESTA È LA GIUSTA PUNIZIONE CHE SI MERITA!

DOONG
DOONG
NON POTETE FARE PROPRIO NULLA? ORMAI MANCANO SOLTANTO QUATTRO ORE!
SKULD! COME FAI A RESTARE COSI' CALMA IN UN MOMENTO DEL GENERE?
PERCHE' TI AGITI TANTO?
PRIMA O POI LA RIVEDREMO COMUNQUE, NO?
E POI, SE CERCASSIMO DI IMPEDIRLO, POTREBBERO RITIRARE ANCHE LA **NOSTRA** LICENZA DI DEA...

OH, BE', ALLORA CREDEVO CHE STESSE PER ACCADERE QUALCOSA DI IRREPARABILE...
...MA SE PUO' TORNARE...
POTREBBE...
...MA...
...DIPENDE DALLE DECISIONI DEL CAPO! NESSUNO PUO' SAPERE QUANDO LE SARA' DATO IL PERMESSO... FRA CENTO... MILLE ANNI... CHI LO SA?
NON E' POSSIBILE...
...ALLORA... NON POTRO' PIU' RIVEDERE URD?
TIC TAC
TIC TAC
URD E' SEMPRE STATA EGOISTA...
...E CAPRICCIOSA...

URD... DAVVERO NON POSSIAMO FARE NIENTE?

MA LA DECISIONE DEL CAPO È ASSOLUTA...
...QUANDO SI APRIRÀ IL VARCO PER IL RIMPATRIO FORZATO, NON POTREMO FARE PIÙ NULLA...

...IL VARCO SI APRIRÀ...
FRA TRE ORE E MEZZA...

...COSA ACCADRÀ?
DIMMI... SE NON POTESSE RIENTRARE QUANDO SI SARÀ APERTO IL VARCO...

COME?!

SIGH!

LA FESTA UNIVERSITARIA...

...LA RICOSTRUZIONE DELL'AEREO...

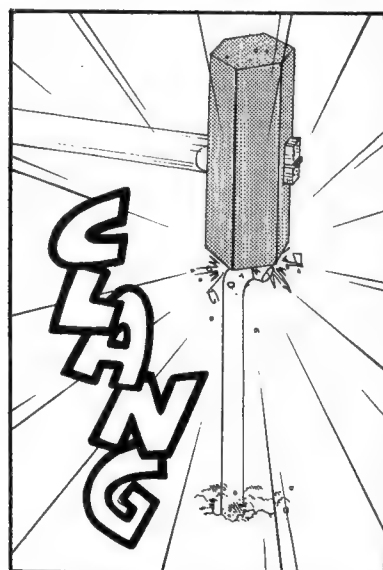
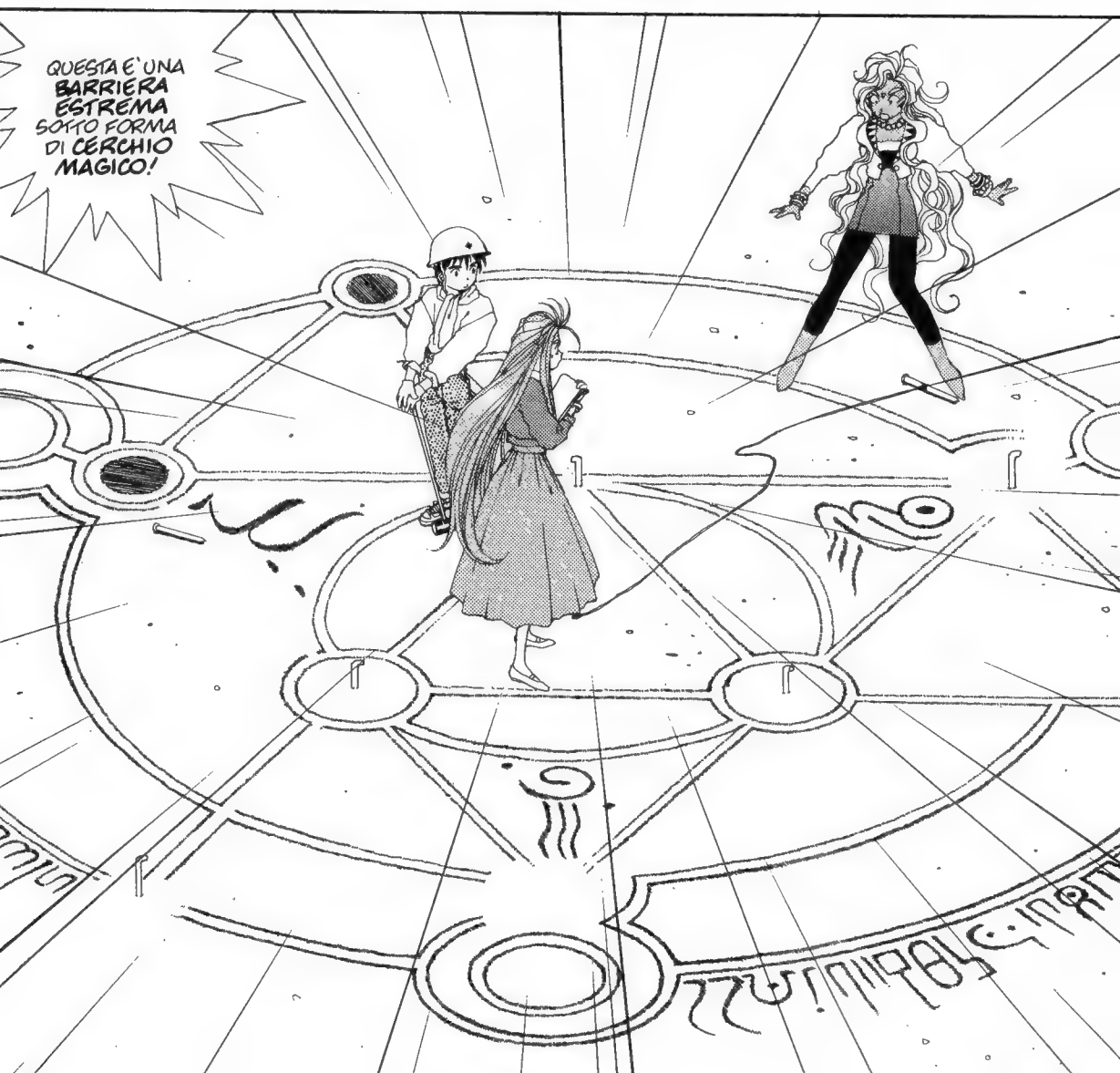
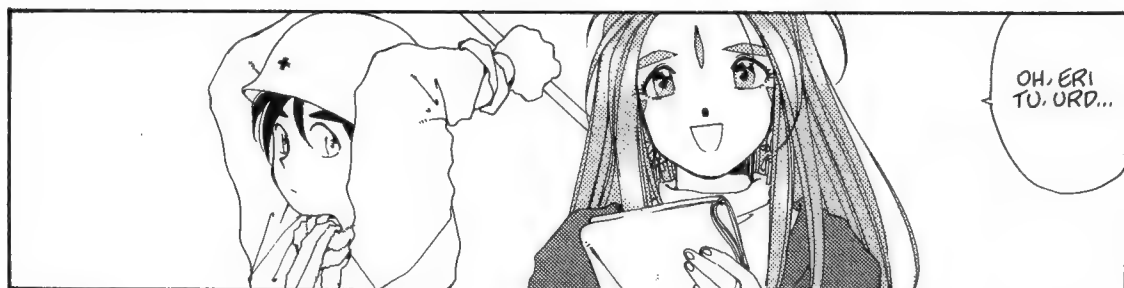
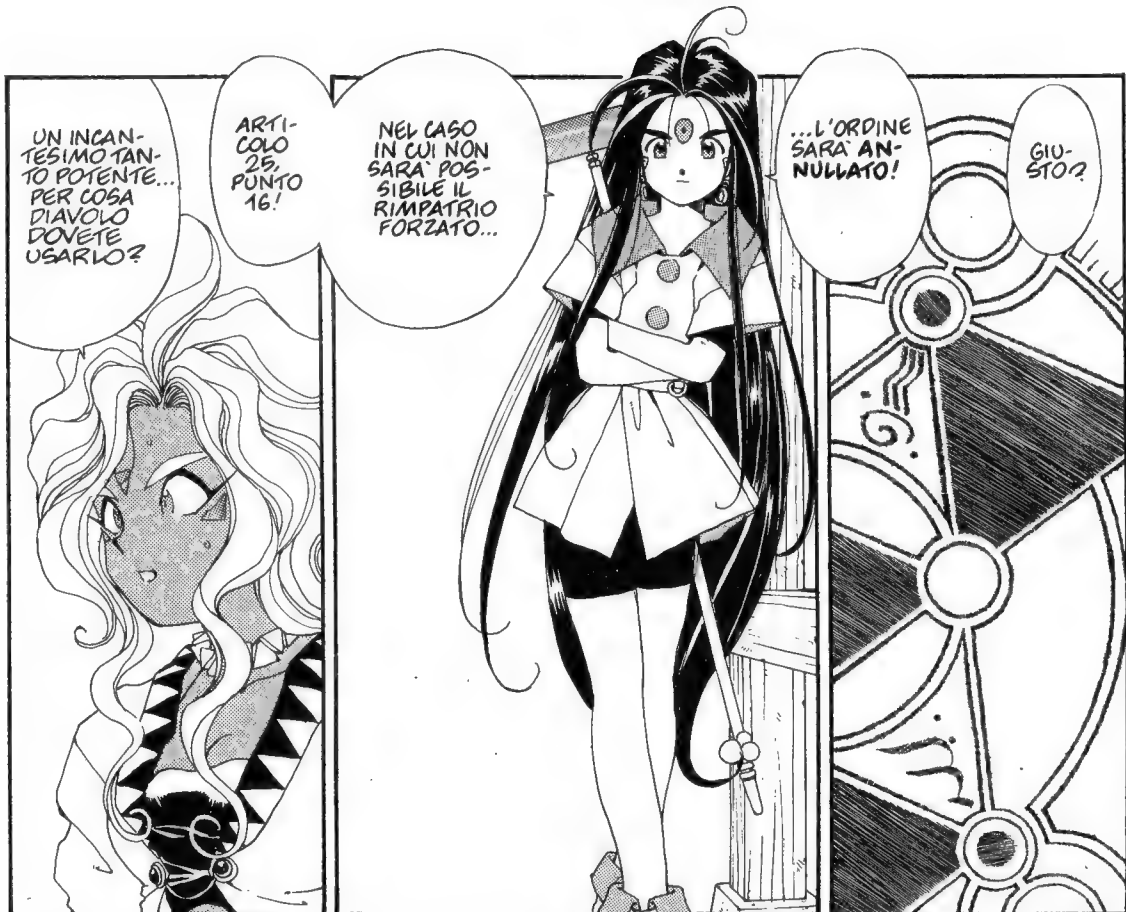
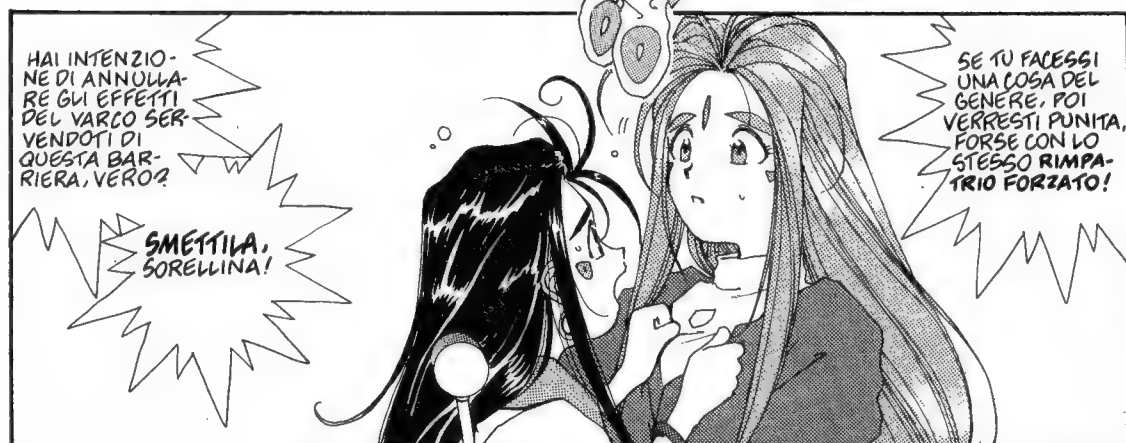
SIGH...

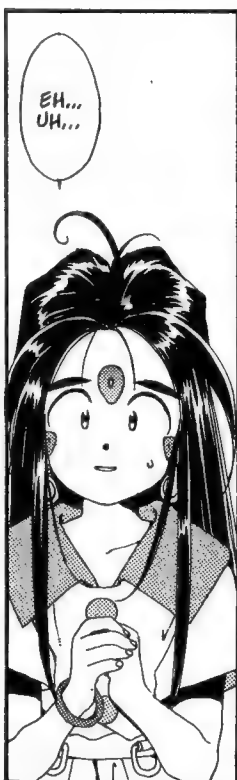
NON POSSO CREDERCI!

MAH!

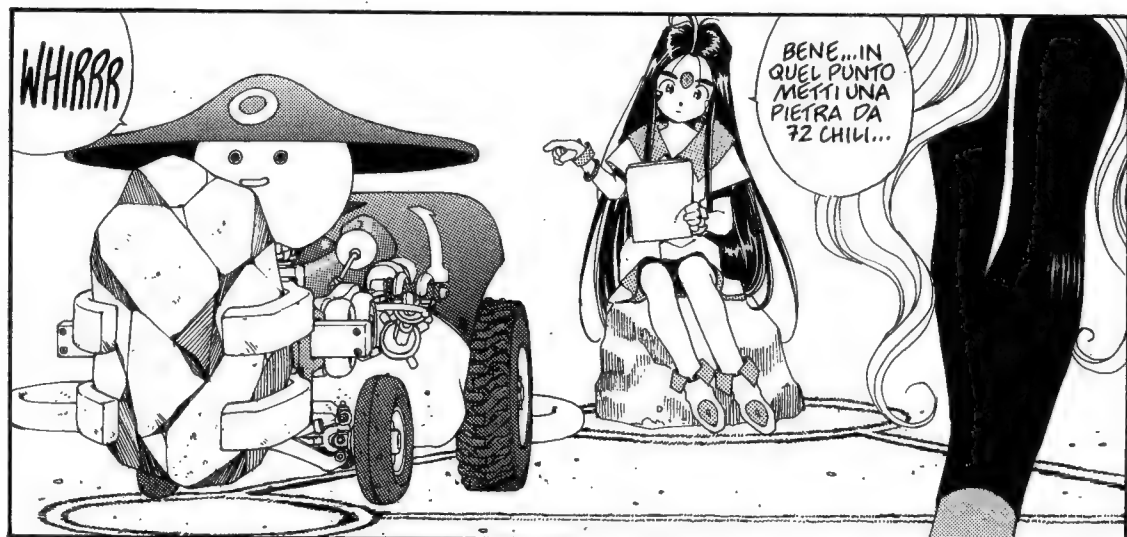
UNA DELLA MIA PASTA...

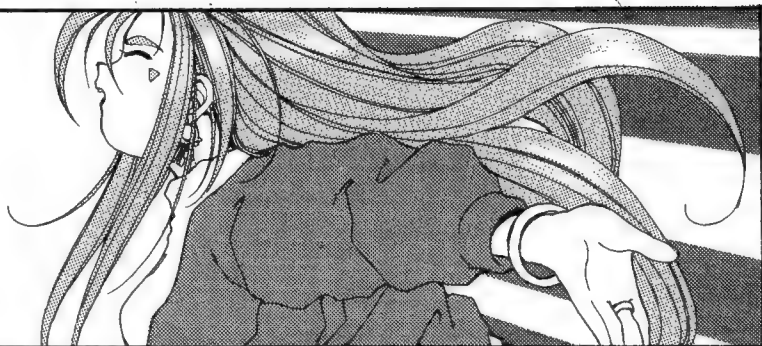
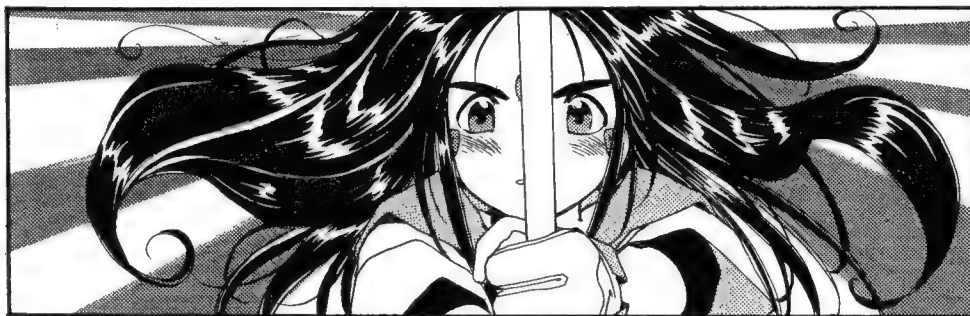
...CHE SI DEPRIME COSÌ...

OH, ERI TU, URD...
CO-COSA STATE COMBI-NANDO QUI?
CO-COME SAREBBE A DIRE?
QUESTA E' UNA **BARRIERA ESTREMA** SOTTO FORMA DI **CERCHIO MAGICO!**

GIU-STO?
...L'ORDINE SARÀ ANNULLATO!
NEL CASO IN CUI NON SARÀ POSSIBILE IL RIMPATRIO FORZATO...
ARTICOLO 25, PUNTO 16!
UN INCANTESIMO TANTO POTENTE... PER COSA DIAVOLO DOVETE USARLO?
SE TU FACESSI UNA COSA DEL GENERE, POI VERRESTI PUNITA, FORSE CON LO STESSO RIMPATRIO FORZATO!
HAI INTENZIONE DI ANNULLARE GLI EFFETTI DEL VARCO SERVENDOTI DI QUESTA BARRIERA, VERO?
SMETTILA, SORELLINA!
NON È COME PENSI TU... IO NON DISUBBIDIRÒ AL CAPO...
SKULD...

QUESTA E' UNA BARRIERA ANTI-MARLLER!
PER PROTEGGERSI DA LEI E' INDISPENSABILE UNA BARRIERA COME QUESTA...
E SE POI CASUALMENTE OSTACOLERÀ L'EFFETTO DEL VARCO... OH, BE: PAZIENZA...
VOI... AVETE STUDIATO... QUESTO PIANO...
...DATE LE CIRCOSTANZE, DOVREI ESSERE IO A METTERMI IN AZIONE! SONO O NON SONO LA VECCHIA URD?!
QUESTO POSTO È DAVVERO INTERESSANTE...
...BE'...
AH AH...

AH AH AH! LASCIATE FARE A ME!

EH... UH...

ASPETTATE! VI AIUTO ANCH'IO!
ANCORA DUE ORE...
AH AH AH AH AH

WHINNN

WHIRRR
BENE... IN QUEL PUNTO METTI UNA PIETRA DA 72 CHILI...

Danzate, o pietre, e cantate in coro...

...sorga a proteggerci una barriera!

EVVIVA!
ABBIAMO FATTO IN TEMPO!
CE L'ABBIAMO FATTA!
DITE UN PO'... NON SARÀ LA **PRIMA** VOLTA CHE COLLABORATE TUTTE E TRE INSIEME...
...VERO?!

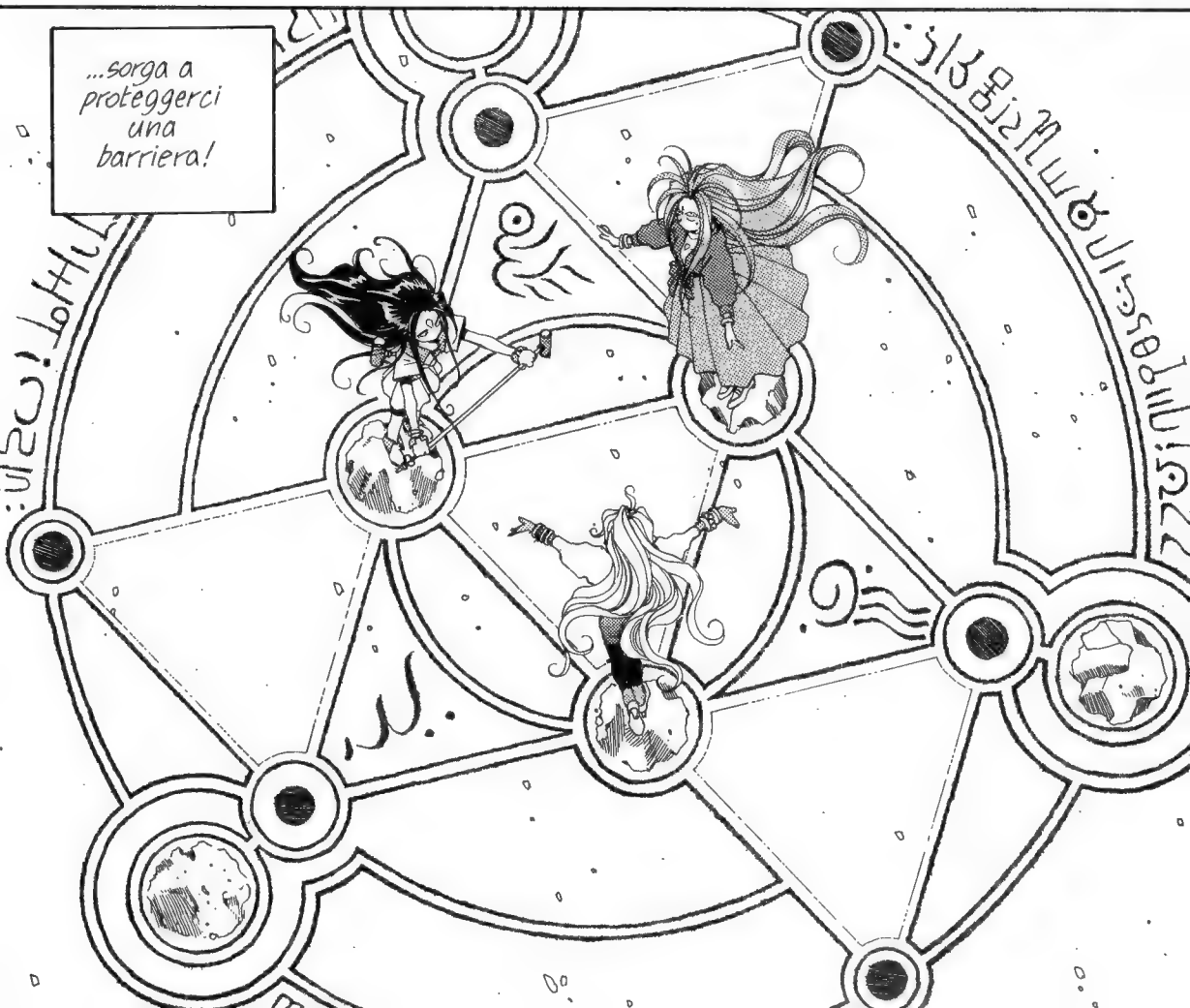
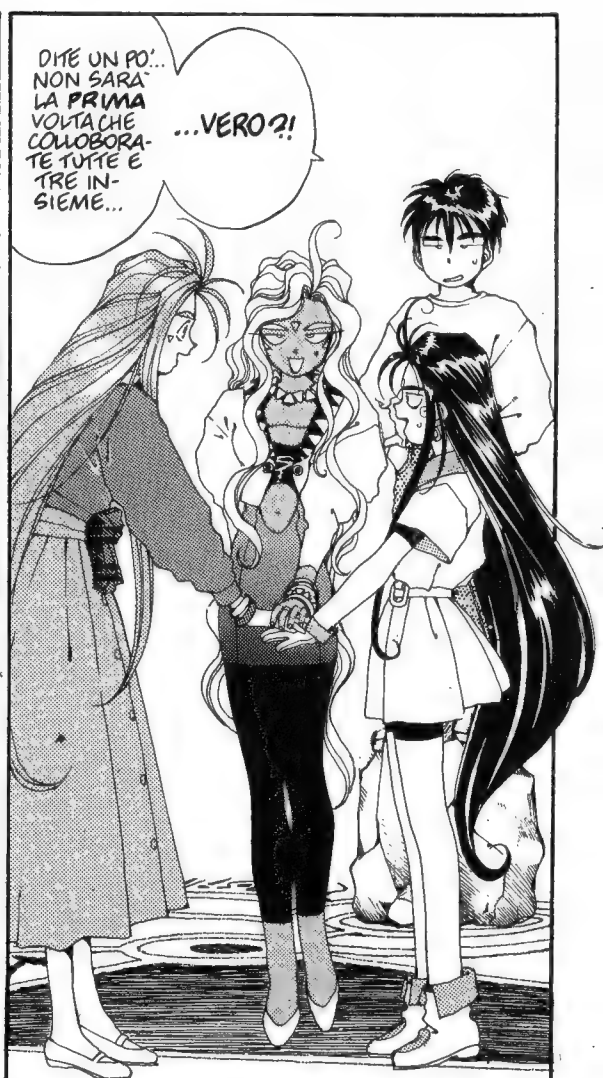
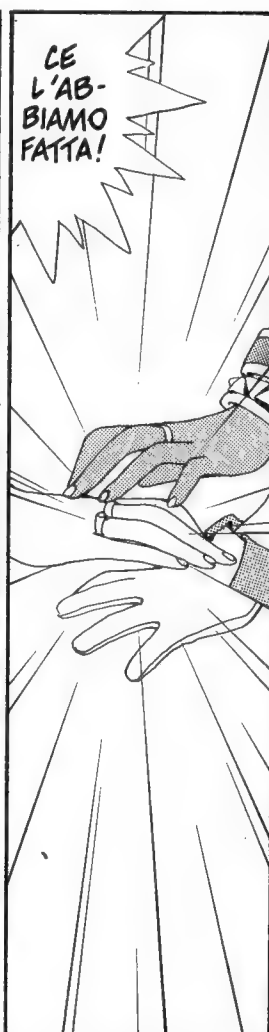
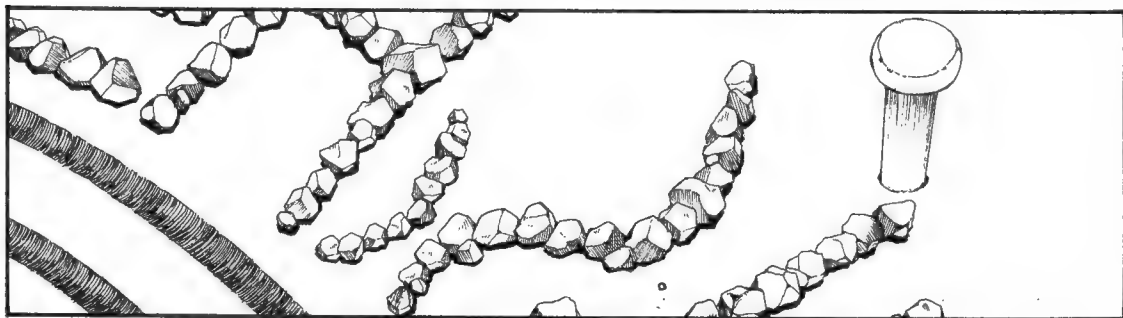
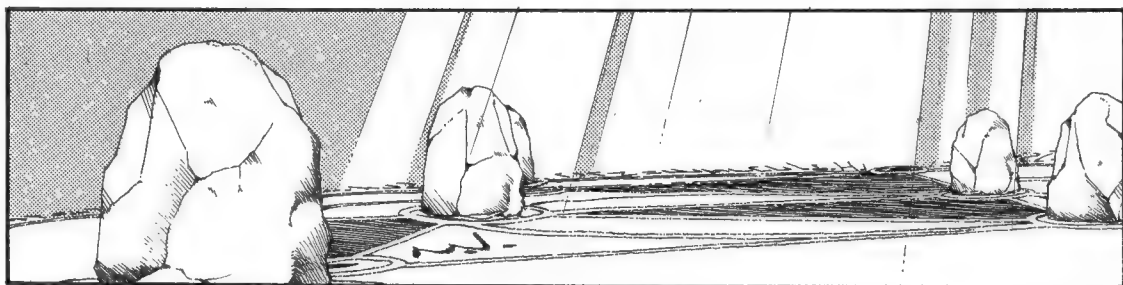
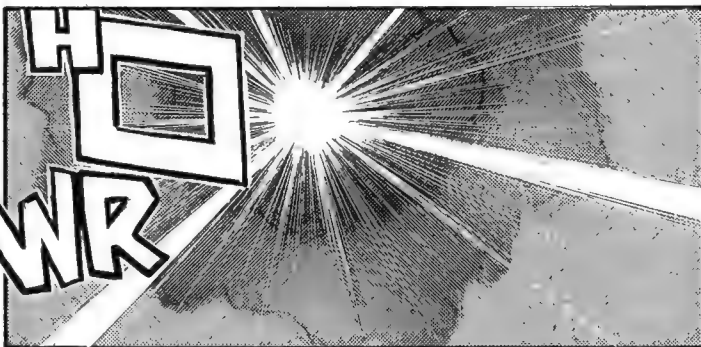
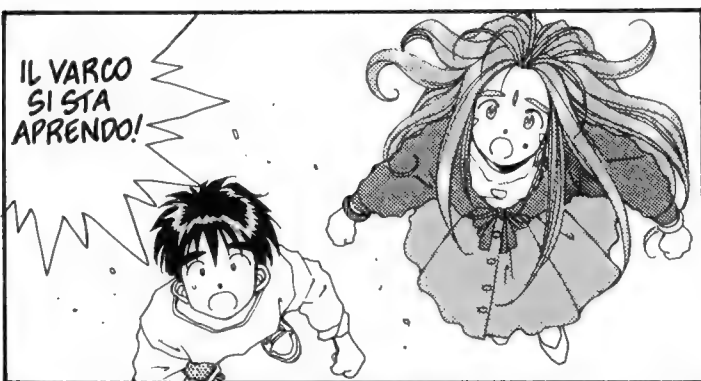
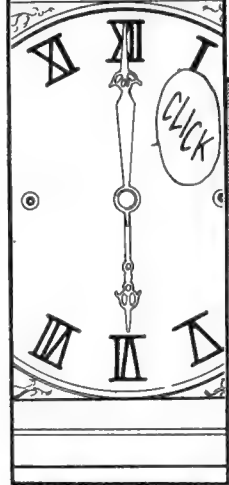
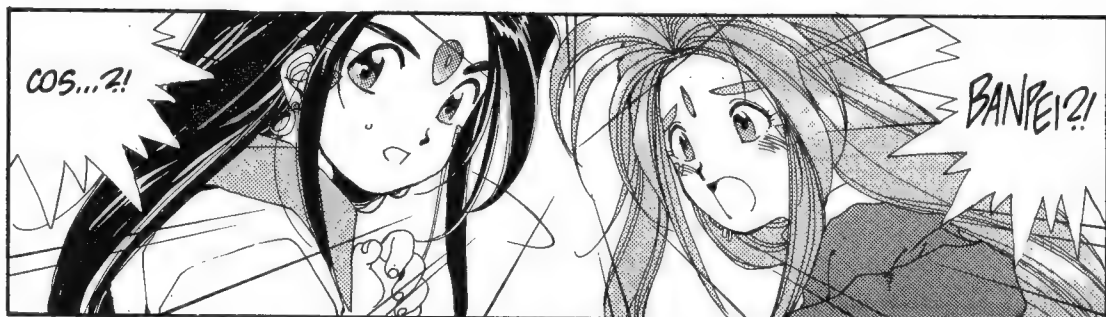
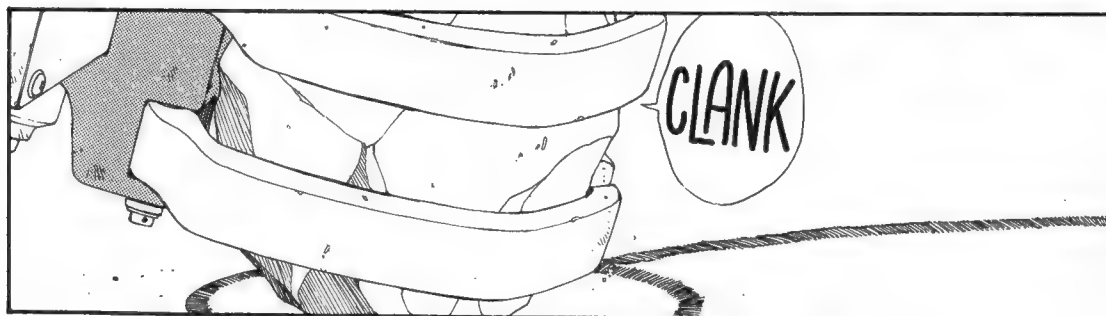
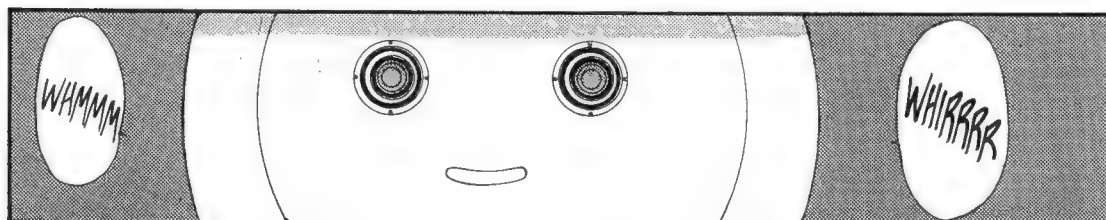
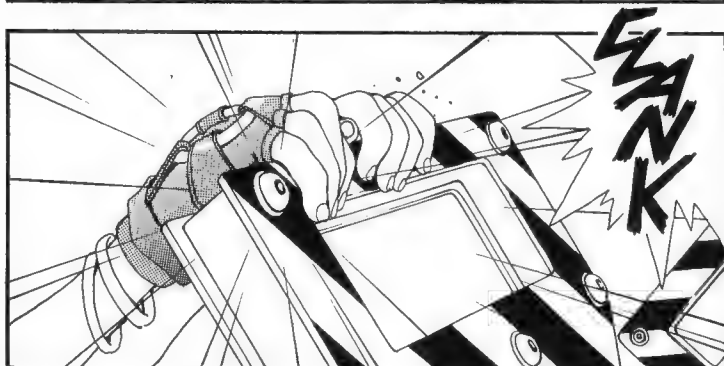
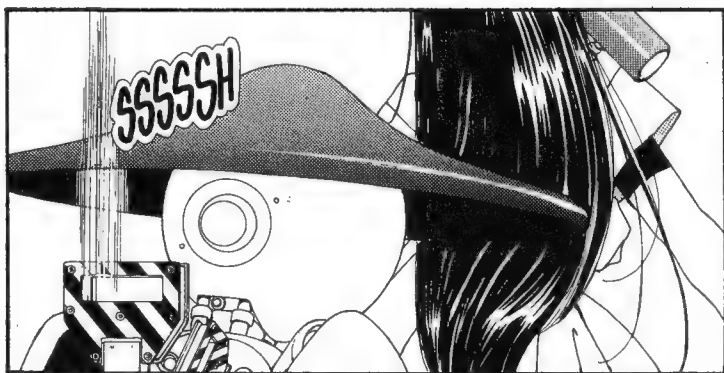
CLICK
IL VARCO SI STA APRENDO!
WRRRRRR

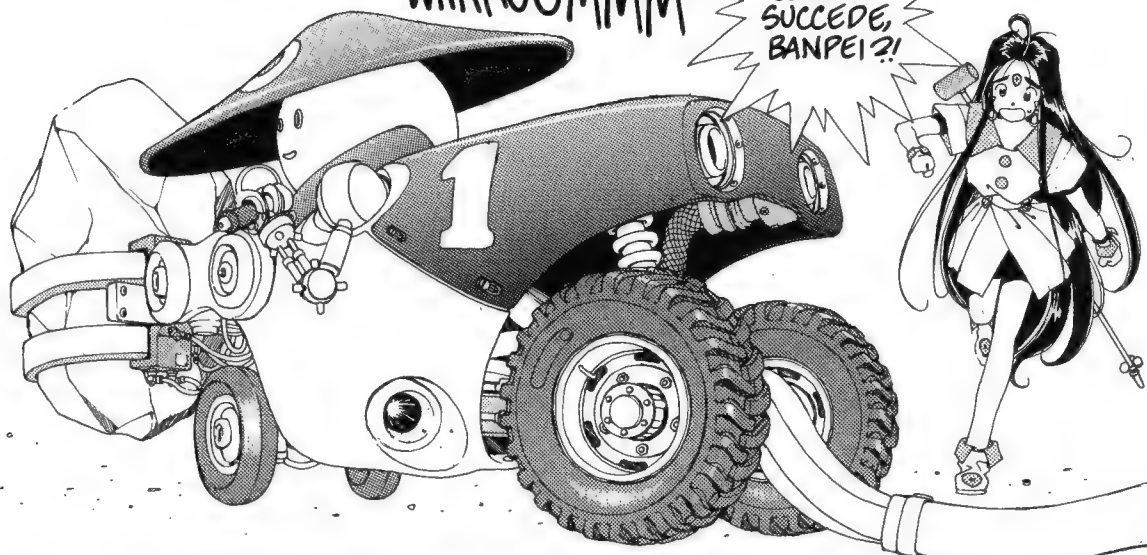
SSSSSH

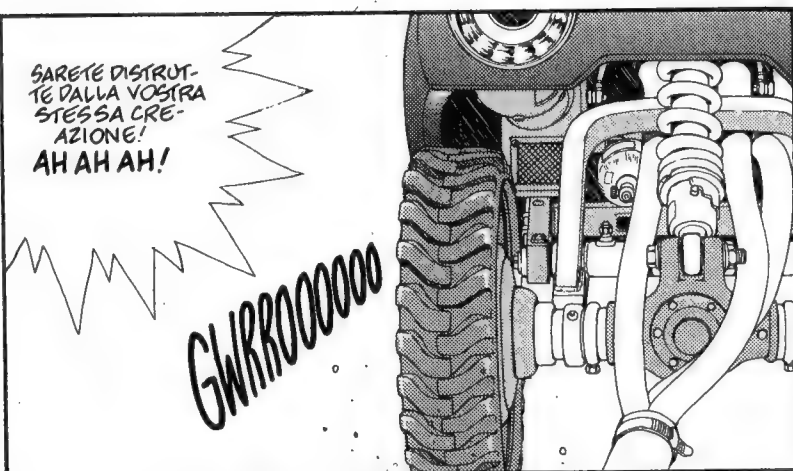
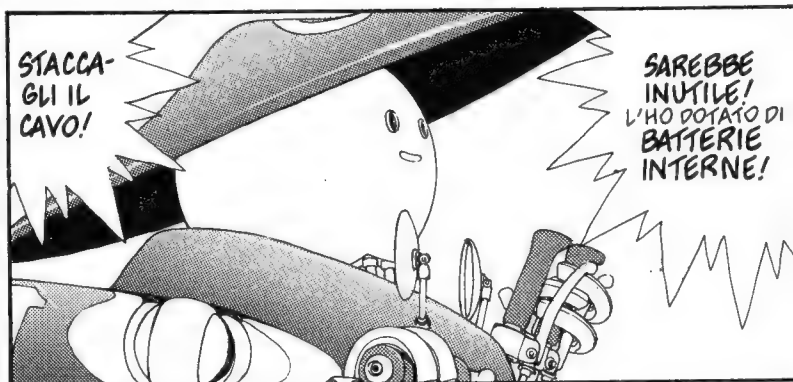
CLANK

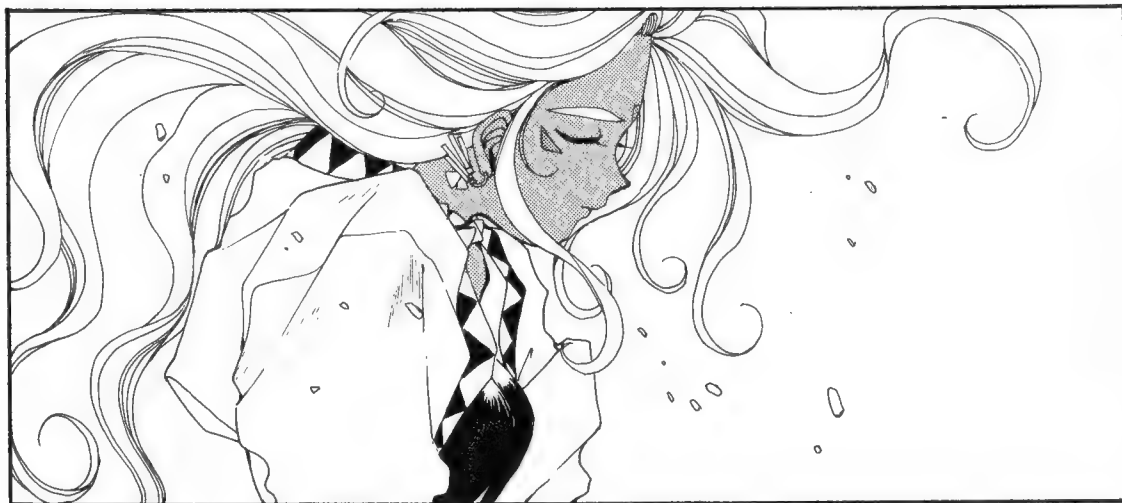
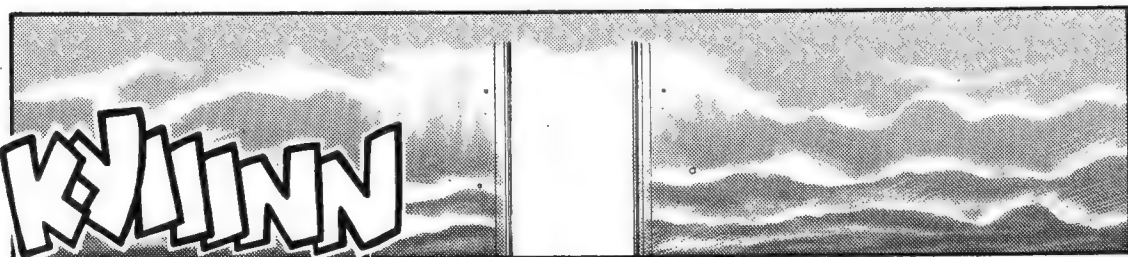
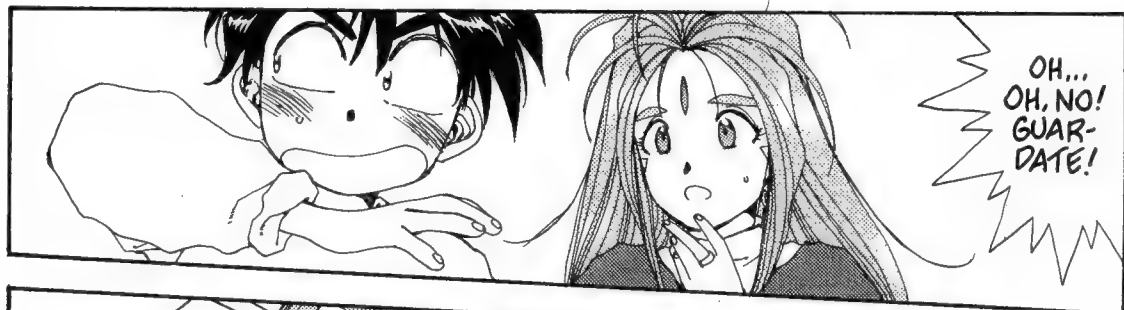
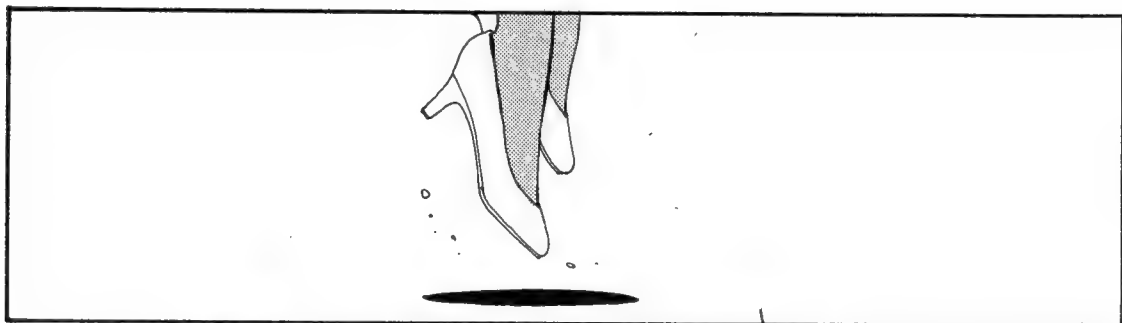
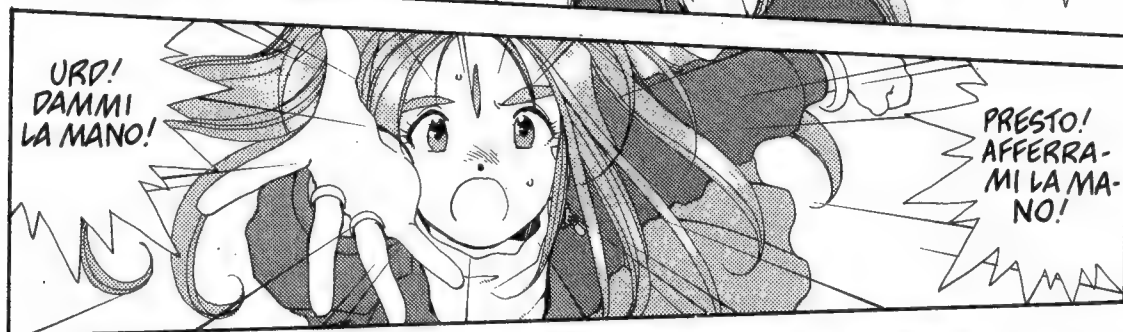
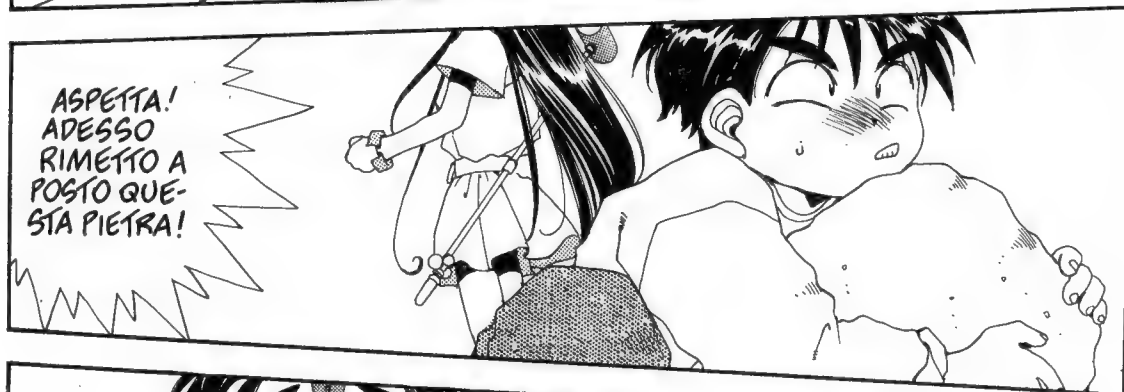
STA...STA FUNZIO-NANDO...
WROOOOOOOOO
OOOH...

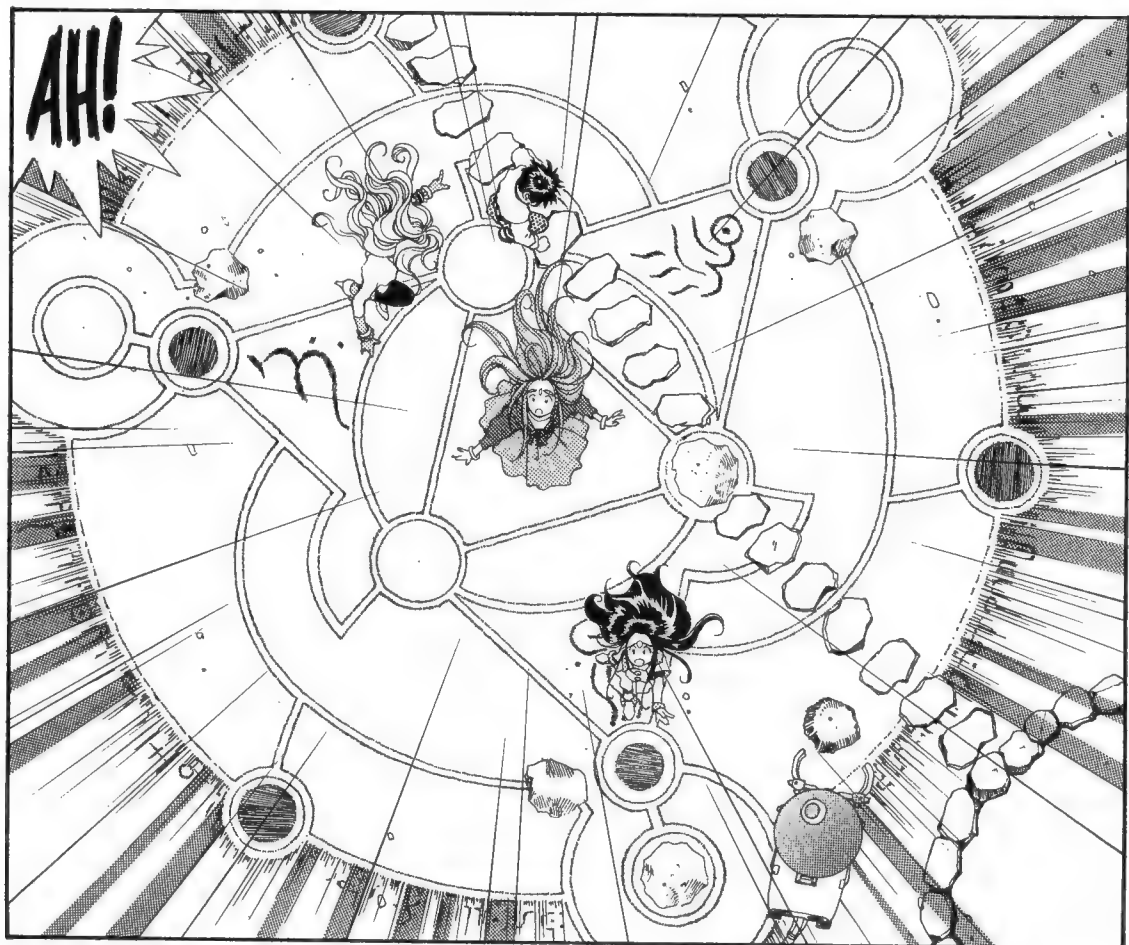
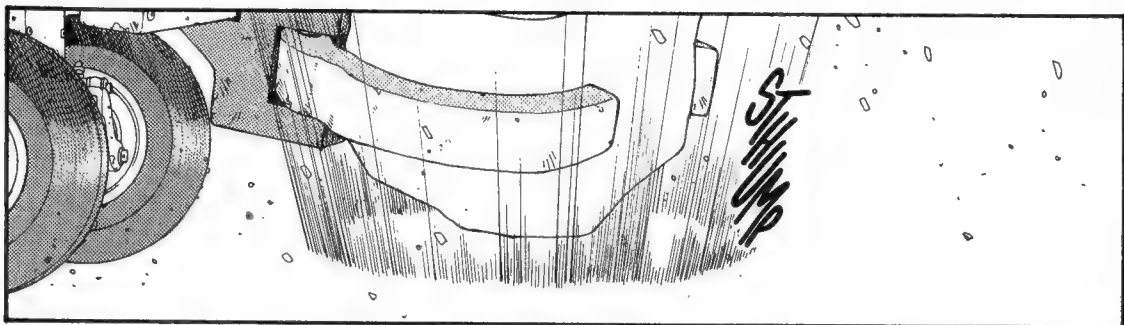
WHIRRRR
WHMMM

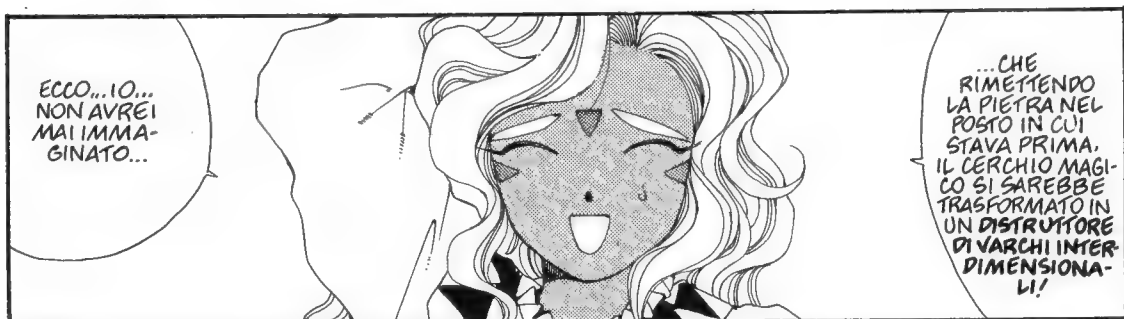
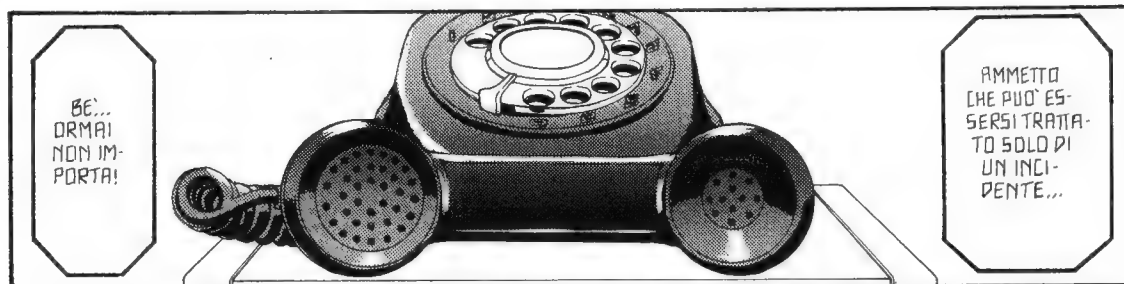
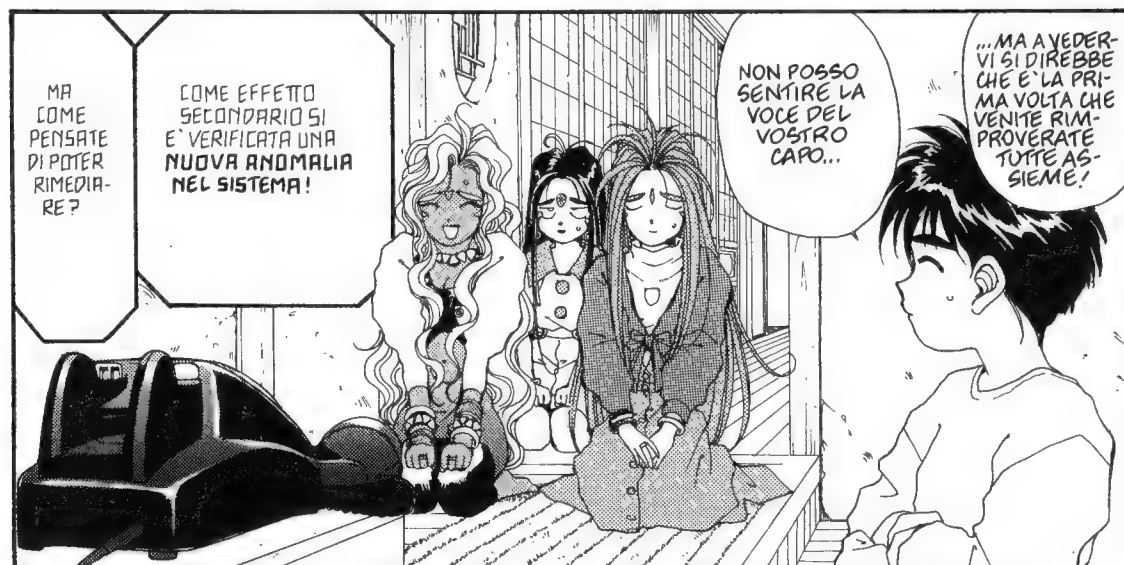
CLANK

BANPEI?!
COS...?!

WRRROOMMM
COSA TI SUCCEDE, BANPEI ?!
SKULD! PREMI L'INTERRUTTORE D'INVERSIONE!
MARLLER!
SE MI TROVO ALL'INTERNO DEL CERCHIO PRIMA CHE LA BARRIERA VENGA ERETTA, POSSO COMPORTARMI COME SE NON ESISTESSE!
AH AH AH! SIETE SOLO UN BRANCO DI DILETTANTI!
UGH!
NON CI RIESCO!

E' UNO SFORZO INUTILE! QUELLA LEVA E' BLOCCATA DA UN MIO SIGILLO!

SARETE DISTRUTTE DALLA VOSTRA STESSA CREAZIONE! AH AH AH!
GWRROOOOOO

STACCAGLI IL CAVO!
SAREBBE INUTILE! L'HO DOTATO DI BATTERIE INTERNE!

KYIIINN

OH... OH, NO! GUARDATE!
URD! DAMMI LA MANO!
PRESTO! AFFERRAMI LA MANO!
ASPETTA! ADESSO RIMETTO A POSTO QUESTA PIETRA!
BASTA...

GRAZIE, COMUNQUE...
...NON IMPORTA...
LASCIAMO PERDERE...

AH!

MA... E' ASSURDO! QUESTO CERCHIO E'...

WRRRR-ROOO
URD...
E'... E' SCOMPARSO...
BRUTTA STUPIDA! PERCHE' STAVI PER MOLLARE ?!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

KOLLABORIAMO!

KAPPATEVI!
Concorso per Aspiranti Collaboratori

A) STRUTTURA DEL CONCORSO
1 • Il **Concorso per Aspiranti Collaboratori** è indetto dalla Kappa Srl per conto delle Edizioni Star Comics, per permettere a chiunque desideri collaborare con **Kappa Magazine** di dimostrare le proprie capacità di articolista, reporter o scrittore.
2 • I testi inviati saranno giudicati da **Andrea Baricordi**, **Massimiliano De Giovanni**, **Andrea Pietroni** e **Barbara Rossi** per conto della **Kappa Srl**. Il giudizio sarà insindacabile, e un responsabile della **Kappa Srl** contatterà i vincitori per l'eventuale pubblicazione.
3 • Il concorso si conclude il 30 marzo 1996, e si può partecipare anche con più articoli, purché trattino di argomenti differenti.
4 • Il concorso è aperto sia a dilettanti che a professionisti.
5 • Gli scritti inviati dovranno essere del tutto inediti (e quindi non ripresi né da riviste, né da fanzine).
6 • Gli scritti dovranno avere come argomento soggetti facenti parte del fumetto o dell'animazione giapponese.

B) LUNGHEZZA TESTI
1 • Dossier (ricerca su un argomento che comprenda vari elementi dello stesso genere, oppure su un singolo autore corredata di dati): 9 cartelle (16.200 caratteri, spaziature comprese).
2 • Articolo (composizione su un singolo argomento, evento, film, serie animata o fumetto, corredata di dati): 5 cartelle (9.000 caratteri, spaziature comprese).
3 • News (notizie in breve dell'ultima ora o curiosità, da presentare in quantità minima di 6): 3 cartelle totali (5.400 caratteri, spaziature comprese).
4 • Non superare in nessun caso le lunghezze indicate.
5 • I testi possono eventualmente essere più corti delle lunghezze indicate, *al massimo* di una cartella (1.800 caratteri, spaziature comprese).
6 • I testi che non rispetteranno le sopracitate regole non saranno presi in considerazione.

C) PRESENTAZIONE
1 • I testi dovranno essere inviati *esclusivamente* su dischetto magnetico, registrati in Word per Macintosh. Qualsiasi altro formato non sarà preso in considerazione.
2 • Fotocopiare il tagliando presente in questa pagina, ritagliarlo, compilarlo e applicarlo nella zona apposita sul dischetto magnetico.
3 • Registrare nello stesso dischetto un documento Word riportante le seguenti informazioni, in questo ordine:
a) Nome
b) Cognome
c) Indirizzo
d) Numero di telefono (eventualmente anche fax)
e) Età
f) Elenco di tutte le eventuali collaborazioni con altre riviste, giornali o fanzine.
4 • Per precauzione, stampare anche su carta il documento del punto 3 e inviarlo in busta assieme al dischetto.
5 • I testi che non rispetteranno le sopracitate regole non saranno presi in considerazione.

D) RACCOMANDAZIONI
1 • Assicurarsi che l'ortografia e la grammatica del testo inviato siano corretti.
2 • Evitare di trattare argomenti già presi in esame da **Kappa Magazine** o altre riviste d'animazione; evitare di parlare di manga già tradotti in lingua italiana; non effettuare reportage basati su 'aria rifritta' tipo "L'invasione dei manga in Italia" o "La prima volta che vidi un cartone animato giapponese".
3 • I testi che non rispetteranno le sopracitate regole non saranno presi in considerazione.

E) COMPENSI E PUBBLICAZIONE
1 • Nel caso che il vostro articolo ci interessi, provvederemo a comunicarvelo telefonicamente in anticipo. Si dà comunque per scontato che, partecipando al concorso, l'autore del testo accetti incondizionatamente la pubblicazione dello stesso.
2 • In caso di pubblicazione, la redazione di **Kappa Magazine** si riserva il diritto di apportare le opportune modifiche e/o correzioni del caso.
3 • Gli scritti che verranno accettati per la pubblicazione diventano automaticamente copyright della **Kappa Srl**, e non possono apparire su nessun'altra pubblicazione.
Gli scritti non accettati restano di proprietà dell'autore.
4 • Testi e dischetti (accettati o non) non saranno restituiti.
5 • I testi accettati verranno ricompensati con lire 30.000 per ogni cartella scritta, a 60 giorni circa dalla pubblicazione su **Kappa Magazine**.

F) INVIO
1 • La **Kappa Srl** e le **Edizioni Star Comics** non si assumono responsabilità in caso di eventuali ritardi, di deterioramento del materiale, di mancata consegna e - soprattutto - di ogni mancanza dovuta al non rispetto del regolamento da parte dei partecipanti.
2 • Inviate i vostri testi al seguente indirizzo:

Kappa Srl
Via del Rondone 16, 40122 Bologna

Titolo del pezzo: ____________________

di: ____________________

Argomento trattato: ____________________

____

Tipo di testo:
O Dossier O Articolo O News

Totale caratteri: ____________________

JOYFUL BELL di Satoshi Kon

JOYFUL BELL

BUON NATALE!
ECCO UN REGALO DA PARTE DI BABBO NATALE!
...E QUESTO È PER TE, PICCOLO! OH OH OH!
DLING
GRAZIE, BABBO NATALE!
GRAZIE A DIO HO FINITO!
CAKE HOUSE

MA...
...COS...
OH, NO!
ECCO... IO...
COSA?! HAI CHIUSO IL FURGONE LASCIANDO LA CHIAVE DENTRO?!
AH AH AH! E' PROPRIO DA TE, TAKADA!
MI... MI DISPIACE MOLTO...
HO IO LA CHIAVE DI SCORTA... MENTRE VADO A CASA PASSO A PRENDERLO IO... VAI PURE, E NON PREOCCUPARTI...
STRIIIIP
TAKADA
AH... SÌ... GRAZIE...
SALUTAMI TUA MOGLIE, TAKADA!
BIIIP BIIIP
TEMO CHE NON POTRÒ FARLO, COMUNQUE... BAH, LO SAPEVO...
...ANCHE OGGI NON HO CONSEGNATO LA DICHIARAZIONE DI DIVORZIO...
DICHIARAZIONE DI DIVORZIO

GUARDA! C'È BABBO NATALE!
BUON NATALE!

VEDIAMO UN PO'...

A CASA MIA MI ASPETTANO LE PULIZIE SETTIMANALI...

PERCHE' NON VIENI ANCHE A CASA NOSTRA, BABBO NATALE?
BUON NATALE!
RICHOEN

ABONATAE!

STUMP
URK!
TAKADA

GRAB

FINAMMENTE TTOVATO, ABONATAE!

MAIKO VOE PAPÀ!
TAKADA

SENTI, PICCOLINA... IO... **NON SONO** BABBO NATALE...
ABONATAE!

SANTO CIELO, CHE IMBARAZZO...

OOH... 'ACCIE, ABONATAE!

NO VIA! TATAE!
AKADA

MAIKO VOE PAPÀ...
TAP TAP TAP

TAP
TAP TAP TAP
ABONATAE!

PER FAVORE, PICCOLA... NON POSSO REGALARTI IL TUO PAPÀ! HO SOLTANTO UN CAMPANELLO CON ME!
LO CAPISCI, VERO?
Dream S
Xmas

MBH!
SU, NON FARE QUELLA FACCIA! VUOI DIVENTARE BRUTTA?

ECCO, COSÌ SÌ CHE SEI CARINA...

BI-BI-BIP BA-BO-BIP
TUA MADRE SARÀ SICURAMENTE PREOCCUPATA, NON VEDENDOTI PIÙ...

DOBBIAMO AVVERTIRLA CHE NON TI È SUCCESSO NIENTE...
TUUU... TUUUU
Y HAITSU
YAMADA-CHO 4321
TEL: 782-544963281
MAIKO SAITO

ANCHE BABBO NATALE SI ARRABBIAVA SPESSO CON SUA MOGLIE PER QUESTO...
TUUUU

...QUANDO AVEVA UNA MOGLIE...
TUUUUUUU

OH, BE'... QUANDO ARRIVERAI A CASA CI SARÀ SICURAMENTE ANCHE TUA MADRE...
CI!

WHISS WHISS WHISS
DING DING

TI PIACE IL CAMPANELLINO?

CI!
ALLORA NON MI CHIEDERAI PIÙ UN **PAPÀ**, VERO?

RRR

ABONATAE! DOVE CIONO 'A SLITTA E LE 'ENNE?
COSA?

VOIO VEDERE 'A SLITTA!

LA... RENNA... EHM... ULTIMAMENTE... NON SI USA MOLTO...

ABONATAE... ENTI DAL CAMINO, VEO?
EHM... N-NO...

DATO CHE IL CAMINO... È MOLTO STRETTO... EHM... ORA SI USA IL CORRIERE...
ZZ... OH?

MA PENSCIA UN PO'! DA QUANTO TEMPO NON SCI SI VEDE, VEHHIO UBRIACONE?!
DAI, REGALAMI QUALCOSCIA... CHE SO... UN BELL'APPARTAMENTO IN SCIENTRO!
TAKADA

WRRROOMMM
CHE IMBARAZZO...

IL QUARTIERE NUMERO QUATTRO SI TROVA FRA TRE FERMATE D'AUTOBUS...
CAPISCO...

PROPRIO IN CIMA A QUESTA SALITA...

TEMO CHE FATICHERÀ UN PO'...

...PER CONSEGNARE I SUOI REGA... AH... EHM... CIOÈ...

♪NELLA VECCHIA FATTORIA IA-IA-O'♫
È COSÌ CHE SI CANTA! NON LA CONOSCI?! È FAMOSISSIMA!
CI VEDIAMO!
BUON NATALE!

BE'... È PROBABILE CHE TU NON LA CONOSCA ANCORA...
SNURF
TLING

HO FEDDO...

DIN DON DAN-
DIN DON DAN
CHE FELICITÀ
MMM... DIN DON DAN
DIN DON DAN
...CHE FELICITÀ
DIN DON DAN

E POI? DOPO DIN DON DAN?
...COSA?

AH-EHM... DOPO DIN DON DAN... DICE... DICE...

DIN DON DAN-
DIN DON DAN
CHE FELICITÀ
OGGI È NATO IL BUON GESÙ TRA LA NEVE CHE VIEN GIÙ
DIN DON DAN-
DIN DON DAN

CLICK

È STRANO... FORSE TUA MADRE È USCITA PER CERCARTI, MAIKO...

MAGARI STARÀ ANCORA LAVORANDO...

HO CAPITO... TUA MADRE È MOLTO IMPEGNATA!
CI!
ANCHE LA MIA ERA SEMPRE TANTO PRESA DAL LAVORO DA SEMBRARE **MANIACALE**... SPERO CHE ALMENO LE STIANO ANDANDO BENE GLI **AFFARI**...
'A DOMENICA MAMMA GIOCA CON MAIKO...
...E 'ACCONTA 'E FAVOLE!
AH, SÌ?
SAI CHE TI DICO?
...ERA MEGLIO SE BABBO NATALE AVESSE PARLATO UN PO' DI PIÙ CON SUA MOGLIE...

QUANDO MAIKO PALLA DI PAPÀ, MAMMA NON 'ACCONTA PIÙ FAVOE...
ORA CAPISCO... È PER QUESTO CHE STAVI CERCANDO BABBO NATALE...
MI DISPIACE DI NON POTER ESAUDIRE I TUOI DESIDERI...
TLIING
SWING SWING SWING
TLING
TLING
SWISS
AH!
TLING

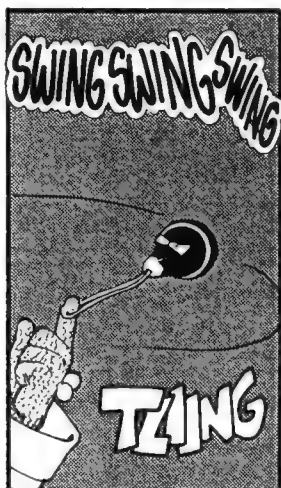
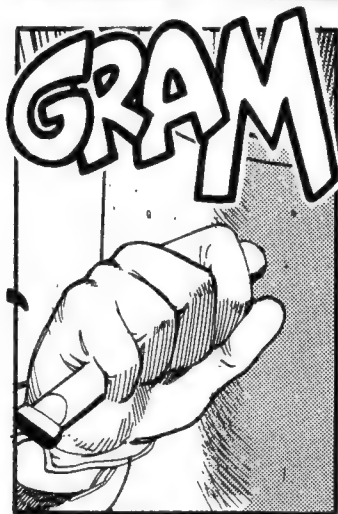
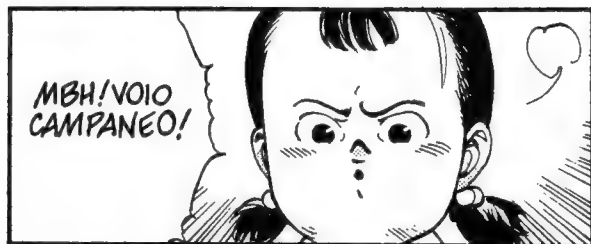
SWISS

MBH! VOIO CAMPANEO!

ECCO... IO... LI HO FINITI...
SE VUOI TI DO QUALCOS'ALTRO... COSA VUOI?

IL PAPA'!

GRAM

M-MA COSA DIAVOLO STO FACENDO?
POING POING
HOP HOP HOP

NON SO PERCHÉ, MA NON RIESCO A RESISTERE DAVANTI A QUEL FACCINO...

BABBO NATALE A FATICA SALE DECINE DI SCALE SENTENDOSI MALE...

CRIBBIO...
...MI VIENE UN CRAMPO...

OOPS!
SWLIP

AAAH!
FRUSH

AH!

SPROING

THUMP
UH?

ABONATAE!
OH... CAVOLI!

COS'È CADUTO SUL TETTO?

COSA?!
E ADESSO COME FACCIO A SCENDERE?

BABBO NATALE È A CASA DI MICHI... CHE INVIDIA!

PORC...
SWISS

ABONATAE!

AAAAH!
SGUIIISSH

AAAH!
COSA DIAVOLO STA SUC-CEDENDO QUI?

WHUMP

EHM...
BUON NATALE...

STHUMP

CLICK

MI DISPIACE PER AVERVI DISTURBATO PROPRIO QUESTA SERA...

MA CHE DICE? CREDO INVECE CHE NON POTEVA SCEGLIERE UNA SERATA MIGLIORE!
AH AH AH!

QUELLA BIMBA E' SUA FIGLIA, SIGNOR BABBO NATALE?
SEI CONTENTA CHE BABBO NATALE TI ABBIA REGALATO IL SUO CAPPELLO, MICHI?
SI'!

UH... COS...? N-NO... DICIAMO CHE E' UNA... UNA **CONSEGNA**...
TLING

MMM...
TLING

SI E' SPORCATO UN POCHINO...
TLING

CASA TUA DO-VREBBE TRO-VARSI QUI INTORNO, MAI-KO...VEDIAMO UN PO'...
CASA!
AH, L'HAI RICONOSCIU-TA! CHISSÀ SE È RIEN-TRATA, LA TUA MAM-MA!

TONNI A CASA TUA, ABONATAE?

EH, SÌ... ORMAI È TARDI...

VIENI A TOVAE MAIKO, ABONATAE?
ALLOA, SE MAIKO FA 'A BAVA...
CERTO CHE VERRÒ... PERÒ DO-VRAI FARE LA BRAVA, MAIKO...

...ABONATAE 'EGALA PAPA` A MAIKO?
COSA?
EHM... ECCO...
MAMMA! MAMMA!
TLING
TLING
TLING

MAIKO!
TORNA QUI, PICCOLA!

...TESORO?

TU? COME MAI TI TROVI IN UN POSTO DEL GENERE?
COME SAREBBE A DIRE COME MAI?
STO TORNANDO DAL LAVORO... NON ERI VENUTO A TROVARMI?
COSA? IO? OH... S-SÌ, CERTO...

IL FATTO È CHE... IO PENSAVO...

COSA?!

ENTRA PURE...TI PREPARO UN TÈ...
MA COS'HAI FATTO? PERCHÈ SEI VESTITO IN QUEL MODO? NON HO NIENTE PER CAMBIARTI...
COME?
OH, BE'... NON FA NIENTE...
402
SAITO
EHM... PERMES-SO?
AH AH! MA CHE FAI? COSA SONO TUTTE QUESTE CERI-MONIE?
SCUSAMI... E' CHE IO...
BE'...TI CAPISCO, SAI...
CLIK
WHOSH
NON L'AVEVI ANCORA CONSE-GNATA?
DICHIARAZIONE DI DIVORZIO
ALLORA... QUESTO SIGNI-FICA CHE IO SONO ANCORA TOMOKO TAKADA...

NON E' CHE...
...PREFERIRESTI NON CONSEGNARLA PIU'...?
FIIIIIIIIIIIIIII
CLICK
SAI... VORREI FARLO...
...ANCHE PER IL NOSTRO **BAMBINO**...

JOYFULL BELL - FINE

SPECIAL THANKS TO
HIDEKI ISHIKAWA, SHINJI SUGIYAMA,
SATOSHI TAKABAKE, YASUMITSU TSUETAKE

GUN SMITH CATS di Kenichi Sonoda

CHAPTER 26
MINNIE MAY

L'HO AVUTO COME CLIENTE DUE O TRE VOLTE, QUANDO LAVORAVO ALLA CASA DEI GATTI VIOLA...
SNAP
SÌ, ME LO RICORDO...
ADESSO STO ANDANDO A UN APPUNTAMENTO, PERÒ...
DICE DI NON RIUSCIRE A DIMENTICARTI DOPO AVERTI CONOSCIUTO ALLA CASA DEI GATTI VIOLA... TUTTORA È SCAPOLO, E TI STA CERCANDO DALLA BELLEZZA DI DUE ANNI, CARA LA MIA MAY!
FLIP
ASCOLTAMI BENE! IL SUO NOME È ROB BUCKMAN, HA VENTINOVE ANNI E IL SUO REDDITO ANNUALE AMMONTA A PIÙ DI 200'000 DOLLARI! È UN GIOVANE IMPRENDITORE CHE GESTISCE BEN DUE AZIENDE...
VORREI EVITARE QUALSIASI DISCORSO LEGATO A QUEL PERIODO...
IO SONO INNAMORATA DI KEN! ♡
DIGLI CHE NON SEI RIUSCITA A TROVARMI...
MI HA INGAGGIATO PER RITROVARTI... PARE ABBIA INTENZIONE DI PROPORTI DI INIZIARE UN RAPPORTO CON LUI... NATURALMENTE A SCOPO MATRIMONIALE!

SLAM
CHACK
LA-LAA ♪

UN APPUNTAMENTO CON KEN?? DOPO TRE MESI DI LONTANANZA ?
FINALMENTE GLI HANNO TOLTO LE BENDE DELL'INTERVENTO PLASTICO! E' RIUSCITO ANCHE A CAMBIARE DATI ANAGRAFICI MANIPOLANDOLI IN RETE... ORA FINALMENTE POTREMO USCIRE INSIEME ALLA LUCE DEL GIORNO!
QUALE MI METTO?

SENTI UN PO'... QUANDO TU AVRAI POCO PIU' DI TRENT'ANNI, KEN NE AVRA' CINQUANTA, VERO?
VUOI SACRIFICARE I TUOI ANNI MIGLIORI IN COMPAGNIA DI UN VECCHIETTO?

KEN HA INTENZIONE DI SPOSARSI CON TE?
SE VI AMATE PROFONDAMENTE E STATE INSIEME CON INTENZIONI SERIE, DOVRESTI PENSARE ANCHE AL MATRIMONIO E ALLA VECCHIAIA...

IO NON SO SE...
HMNK!
KTHUD
INVECE DI PERDERE TEMPO A FICCARE IL NASO NEI FATTI PRIVATI DEGLI ALTRI, PERCHE' NON CERCHI UN FIDANZATO PER TE?! TI FAREBBE BENE!
IL MIO E' UN CONSIGLIO DI UNA DONNA PIU' MATURA CHE HA PIU' ESPERIENZA DI VITA...
CRIB-BIO...
GUARDA CHE PER QUANTO RIGUARDA AMORE E SESSO, HO MOLTA PIU' ESPERIENZA DI TE, BECKY!
SI, MA IO SONO AL MONDO DA CINQUE ANNI PIU' DI TE, MOCCIOSA!
MIN-NIE MAY?
TOK TOK
DAL FORNO PRO-VIENE ODORE DI BRU-CIATO...
...STAVI CUOCENDO UNA TORTA DI ZUCCA, SE NON SBAGLIO...
ODDIO!

SWISSH
ECCO, LO SAPEVO!
OH, NO!
TAP TAP TAP TAP

TLING
AH, BRUCIA!
A PROPOSITO, BECKY...
LA STORIA DEL GIOVANE IMPRENDITORE DI CUI PARLAVI POCO FA...
...È VERA?
HO MAI DETTO UNA BUGIA, IO?

SKREEEE
WRRRROO
DIMMI LA VERITÀ...COSA NE PENSI DEL FIDANZATO DI MAY, RALLY?
HA DICIOTTO ANNI PIÙ DI LEI...
MAH...
SEMBRA CHE STIANO INSIEME DA PRIMA CHE IO LA CONOSCESSI...

WRRRROOO

LA-LA-LA LALLA♪
MAY 117
DRRRRR♪
OH?
PRONTO? QUI HOPKINS...
CHAK
SEI TU, MAY? SONO IO!

KEN?!

OH, CARO! MI HAI TELEFONATO PERCHE' NON CE LA FACEVI PIU' AD ASPETTARE DI VEDERMI? QUANTO SONO FELICE!
MA... VERAMENTE...
HO PREPARATO CON LE MIE MANINE UNA COSA CHE TI PIACE MOLTO...
...VEDIAMO SE INDOVINI!
MAY...
...SCUSAMI, MA FORSE ARRIVERO' CON UN'ORETTA DI RITARDO AL NOSTRO APPUNTAMENTO...

COSA?! MA L'HO PREPARATA APPOSTA PER TE!
SCUSAMI!
SENTI, BELLO... PERCHE' TE NE STAI AL TELEFONO INVECE DI VENIRE DA ME?
CLICK
SCUSI, MA... CHI E' LEI?
CIELO, CHE IMBARAZZO! L'HO SCAMBIATA PER QUALCUN ALTRO! HIC!
HIC!

B-BRUT-
TO...

BRUTTO
STRON-
ZO!
STHUP

PSSSHH

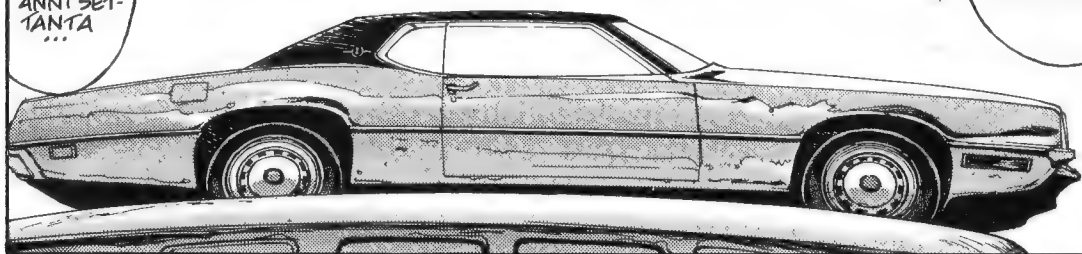
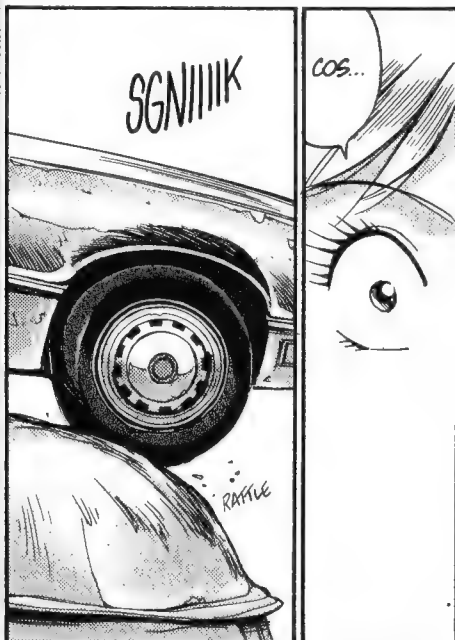
'STA
CAZZO
DI GOM-
MA...

VAFFAN-
CULO!
CHAK

STRONZO
BASTAR-
DO!
KLANK

CHE FESSA... MI SONO DIMENTICATA DI CAMBIARE LA RUOTA DI SCORTA...
FLIP
EHI...
...CHE FORTUNA!
SKREEEE

FRA TUTTE QUESTE MACCHI-NE...
...DOVREI RIUSCIRE A TROVARE UNA GOMMA DA DODICI POLLICI!
OH, MA GUARDA COSA C'È LÀ...

LA THUNDERBIRD MODELLO ANNI SETTANTA...
...COME QUELLA CHE GUIDAVA KEN...
CHAK
CLANK
SARÀ STATO ALMENO CINQUE ANNI FA... MI FA VENIRE UNA GRAN NOSTALGIA...
CHAK
EH EH! ♪
SGNIIIIK
COS...
RATTLE

SCANG
BRAM
AAH!
GWHOSH
RAK
MERDA!
CLACK

CHAK
EHI, TU...
E`ABBASTANZA COMODA LA MIA AUTO?
OH...
L'HAI USATA COME LETTO! VORREI PROPRIO SAPERE PERCHE` NON L'HAI RUBATA... VOGLIO DIRE, NON MI HAI FREGATO NEMMENO LA RADIO!
SEMPLICE... PERCHE` NON SO GUIDARE!
VUOI CHE TI INSEGNI?
SE FAI UNA COSA DEL GENERE OGNI SERA DA QUESTE PARTI, PRIMA O POI TI TROVERAI CON UN BUCO IN FRONTE...
CHAK
SEI SCAPPATO DI CASA E NON CONOSCI COM'E` LA SITUAZIONE DA QUESTE PARTI, VERO RAGAZZINO?
E TU SEI UN CRIMINALE...
EHI-EHI!
DICIAMO CHE NON SONO PROPRIO UN SANTO...

IO MI CHIAMO KEN TURKEY!

HAI FAME, VERO, RAGAZZINO?

CORAGGIO, MANGIAMO QUALCOSA!

POFF

PROPRIO COSÌ... MEL HOPKINS!

Lee

MI CHIAMO... M...EHM... MEL HOPKINS...

TI AVEVO DETTO DI CHIEDERE CONSIGLIO A ME, PRIMA DI FARLO!
E' TRASCORSO SOLTANTO UN MESE DA QUANDO HO INIZIATO A INSEGNARTI IL MESTIERE!
UGH!
THUD
SAREBBE BASTATO UNO STUPIDO ERRORE! COSA AVRESTI FATTO SE QUEI POLIZIOTTI TI AVESSERO SPARATO ADDOSSO ?!
...SCUSAMI...
...IO...
LA VERA PROFESSIONE DI KEN ?
NESSUNO LA CONOSCE...
E' UN SEGRETO!
PERCHE'? POTRESTI RIVELARLO ALMENO A ME... SONO IL TUO ALLIEVO, IN FONDO!
NON TI BASTA SAPERE SOLTANTO CHE SONO UNO STRANO TIPO CHE SI DIVERTE CON GLI ESPLOSIVI?
IN CAMBIO POTREI RIVELARTI IL MIO GRANDE SEGRETO... CHE NE DICI?
NON CREDO CHE TU ABBIA UN SEGRETO TANTO GRANDE DA POTERLO BARATTARE CON QUESTA INFORMAZIONE...
TU DICI?
HI!

KEN!
SONO MEL! APRIMI LA PORTA!
OH... ASPETTA UN MOMENTO!
SONO QUI PER SAPERE CHI SEI VERAMENTE, KEN!
MA CHE STAI DICENDO?!
BIP
OGGI HO UNA BELLA SORPRESA PER TE, MEL!
TI FARÒ DIVENTARE UN VERO UOMO!
CLICK
ECCO IL MIO SEGRETO, KEN!
TA-DAAA! IN REALTÀ SONO UNA...
...RA-GAZ...

...ZA...
N...
SIGH
NOOOOO!
SLAM

OH!
SCRE

AAAH!

UGH!
GRAB
CHAK CHAK CHAK
CLICK

LO...LO SPORTELLO NON SI APRE!
SNIIIIIIIIKK

GRAB

AAAH!

MAY!

KENZ?!

MA... COME...

CREDEVO CHE TE NE FOSSI TORNATA A CASA ARRABBIATA! HO CERCATO DI INCONTRARTI MENTRE TORNAVI INDIETRO, MA POI HO VISTO LA TUA FIAT PARCHEGGIATA!

AVEVA UNA RUOTA BUCATA, NON C'ERA NEMMENO QUELLA DI SCORTA, E I TUOI BAGAGLI ERANO IN MACCHINA... CI AVREI **GIURATO** CHE ERI QUI!

TIRA LA MANIGLIA INTERNA!

NNGH!
SREEK

CRIB-BIO...
QUI SI È INCAGLIATO TUTTO...

MAY! SE HAI QUALCHE ESPLOSIVO DI QUELLI CHE PORTI SEMPRE CON TE, DAMMELO SUBITO!
COSA?! NON VORRAI FAR SALTARE IN ARIA LO SPORTELLO?

SPAZZIAMO VIA I DUE CARDINI DELLO SPORTELLO E LA GUARNIZIONE METALLICA DELLA SERRATURA TUTTO ASSIEME!
CLICK

COPRITI CON QUESTA! È UN TESSUTO FATTO DI FIBRE REFRATTARIE, PREPARATO SU ORDINAZIONE SPECIALE!
PAFF

FSSSH
FLIP
SWAP
THUMP
THUMP
...HA L'ODORE DI KEN...
MANCANO TRE SE-CONDI!
DUE...
ORA!
BRAM
BRAM

MAY!
WHAM
AAH!
CRAK
SCROK

SKRIIK

UFF!

MENO MALE CHE AVEVI I TUOI ESPLOSIVI, MAY!

MENO MALE CHE SEI ARRIVATO **TU**, KEN...

ERI SALITA SU QUELLA MACCHINA PERCHÈ ERA UGUALE A QUELLA CHE GUIDAVO UNA VOLTA?

SÌ... E MI SONO RICORDATA COSE TRISTI...

QUALI COSE TRISTI?

RICORDI QUANDO TI SORPRESI MENTRE ABBRACCIAVI UNA DONNA?

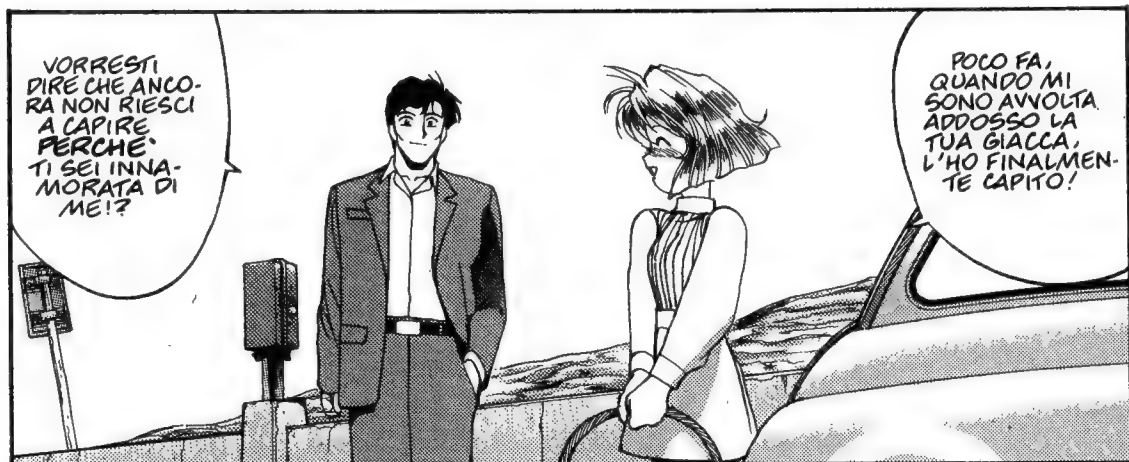
MEL?
CIOE`... VOLEVO DIRE...
MI CHIAMO MAY... MAY HOPKINS...
CHAK
WHAP
NON PROVARE MAI PIU` A FARE UNA COSA DEL GENERE!
TI PREGO!

VA BENE, VA BENE... NON LO FARÒ MAI PIÙ!
BUGIARDO!
NON VOGLIO...
SO GIÀ CHE LO FARAI DI NASCOSTO...
L'HO CAPITO IERI SERA... OGNI VOLTA CHE MI TORNA IN MENTE QUELLA SCENA, MI VIENE DA PIANGERE...
TU... MI VUOI BENE?
MI STAI CHIEDENDO DI NON FARLO PIÙ?
ECCO... IO...
...MA SO CHE TU HAI MOLTE VIDEOCASSETTE DI QUEL GENERE!
SONO MOLTO GIOVANE, KEN...
SE TI VA BENE COME SONO ADESSO...

SÌ... LO AMMETTO... HO GUSTI UN PO' PARTICOLARI...
TU-TUM TU-TUM
MA IO NON HO MAI... CIOÈ... SAREBBE DA MANIACI!
UNO CHE TRAFFICA CON GLI ESPLOSIVI PARLA DI STRANE MANIE A UNA LADRA?
COSA...
...COS'È CHE TI PIACE COSÌ TANTO IN ME?
NON LO SO...
NON RIESCO PROPRIO A CAPIRLO...
...MA SOLO IL FATTO DI STARTI VICINO MI FA BATTERE FORTISSIMO IL CUORE...

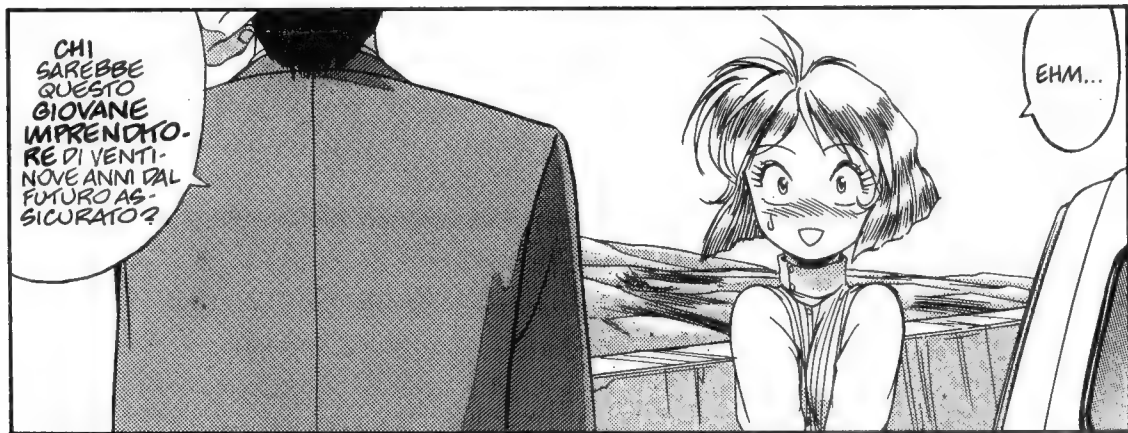
ANCHE IN QUESTO MOMENTO IL MIO CUORE STA BATTENDO FORTISSIMO...

VORRESTI DIRE CHE ANCORA NON RIESCI A CAPIRE **PERCHÈ** TI SEI INNAMORATA DI ME!?
POCO FA, QUANDO MI SONO AVVOLTA ADDOSSO LA TUA GIACCA, L'HO FINALMENTE CAPITO!

COSA?
TOCCA UN PO' **QUI!**
OH...
MAY... NON TI SEMBRA DI ESSERE **ESAGERATA?**
DA QUANDO HO SENTITO L'ODORE DELLA TUA GIACCA HO INIZIATO A **ECCITARMI...**
NON CAPISCI?

ANCHE SE TU FOSSI UN GIOVANE IMPRENDITORE DI VENTINOVE ANNI CON UN FUTURO ASSICURATO, SENZA QUELL'ODORE NON POTREI MAI ECCITARMI!

IO RIESCO A ECCITARMI SOLTANTO CON UN UOMO CHE EMANA **ODORE DI ESPLOSIVI!**

GUN SMITH CATS - CONTINUA

ASSEMBLER 0X di Kia Asamiya

OPERAZIONE BAGNO

SSSH
MMH...
GNIIIK
PLIK PLIK PLIK
SPLASH
SSSH
SSSH

SSSH
MMH...

GNIIIK
PLIK
PLIK
PLIK
SPLASH
SSSH
SSSH

TAP

HHHA...

PAT

SPLUSH

FLAP

BLUB BLUB

MMM...

CLING

STHAP

OH, CAVOLI!

QUESTI SONO I MOMENTI CHE MI FANNO SENTIRE FELICE DI VIVERE!

SAI, ASSEMBLER... ULTIMAMENTE...
...MI SEMBRI SEMPRE PIÙ SODDISFATTA...

C-COSA SIGNIFICA QUELLA FACCIA, COMPILER?

AH, HO CAPITO! VUOI CONOSCERE IL MOTIVO...
...PER CUI SONO COSÌ FELICE, VERO? EH EH!
UGH!
BE'... TU CHE SEI UNA ROUTINE FARAI UN PO' FATICA A COMPRENDERE IL MIO STATO D'ANIMO...
GRUMBLE...
ANDIAMO IN ORDINE... IL PRIMO MOTIVO È:...

...IL BAGNO!

PROPRIO COSÌ! IL BI-A-GI-ENNE-O! BAGNO!

IL BAGNO FA SVANIRE TUTTA LA STANCHEZZA E LO STRESS CHE HAI ACCUMULATO DURANTE IL GIORNO... E INOLTRE TI LAVA VIA LA SPORCIZIA PRESENTE NEL CORPO...

LA FELICITÀ CHE SI PUÒ PROVARE IMMERGENDOSI IN UNA VASCA È VERAMENTE **INDESCRIVIBILE!**

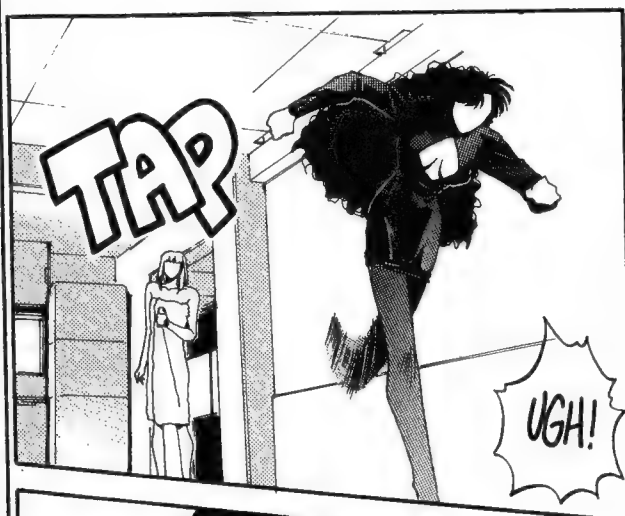
POI C'È ANCHE UN ALTRO MOTIVO! ED È QUESTO **CAFFELATTE!**

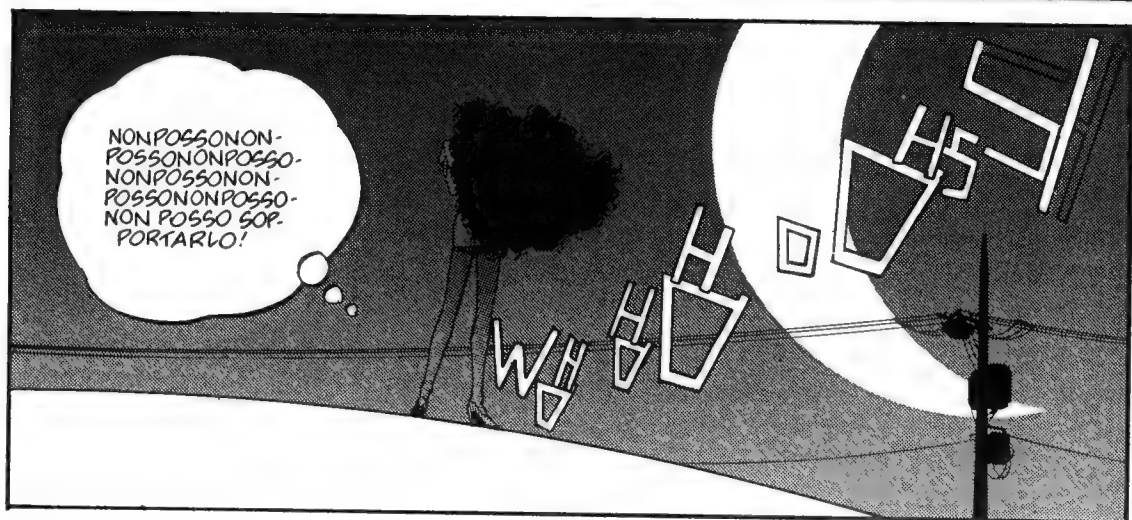
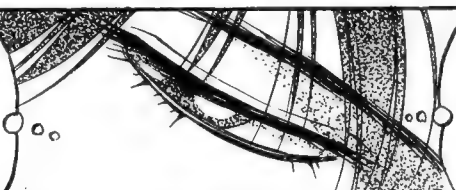
TAP

BEVENDO QUESTO CAFFELATTE FRESCO MENTRE IL CORPO È ANCORA TIEPIDO GRAZIE AL BAGNO APPENA FATTO...

...TI RIEMPI DI UNA SENSAZIONE GRADEVOLE CHE TI RIPORTA DOLCEMENTE ALLA REALTÀ E TI RIEMPIE DI ENERGIA...

TANTO NON PUOI PROVARE SENSAZIONI DEL GENERE, DATO CHE **NON PUOI** FARE IL BAGNO!

COS...?!

* A CONTATTO CON L'ACQUA, UNA ROUTINE SI IMMOBILIZZA E PERDE I SENSI. L'INTERNO DELLA BOCCA È UN'ECCEZIONE.

NON POSSO SOPPORTARLO...

DEVO TROVARE UN MODO PER FARMI UN BAGNO...
DOVRÒ RICORRERE A UN COMB PER PROTEGGERMI... NO, IL COATING È RESISTENTE SIA AL CALORE, SIA AL FREDDO... COME POTREI PERCEPIRE IL TEPORE DELL'ACQUA?
SIGH!
COSÌ NON AVREBBE SENSO FARSI IL BAGNO...
CHISSÀ... FORSE HO UN COMB PIÙ ADATTO...
MMM... VEDIAMO... MUMBLE...
BLINK
NIENTE DA FARE! NESSUN COMB DEL GENERE!
FORSE IN QUESTO MONDO HANNO QUALCOSA CHE...
UFFAUFFA UFFAUFFA UFFAUFFA UFFAUFFA UFFAUFFA...
PERCHÉ LE ROUTINE SONO COSÌ DEBOLI NEI CONFRONTI DELL'ACQUA? CONTINUANDO COSÌ, NON SOLO NON POTRÒ MAI FARE IL BAGNO, MA NEMMENO UNA NORMALISSIMA DOCCIA!
NO! NON VOGLIO! NON POSSO AMMETTERLO! PERCHÉ SOLO ASSEMBLER PUÒ FARE IL BAGNO E IO NO?
MA... RIPENSANDOCI BENE... PERCHÉ GLI ESSERI UMANI FANNO IL BAGNO? FORSE PERCHÉ IL LORO CORPO SI SPORCA TUTTI I GIORNI? IL CORPO DI UNA ROUTINE NON SI SPORCA MAI... È PER QUESTO CHE NON ABBIAMO BISOGNO DI FARE IL BAGNO... E PENSARE CHE CERTI LETTORI DICONO CHE SIAMO SPORCHE PER QUESTO...
HM...
O FORSE DICONO PORCHE? MAH!
MA CHE RAZZA DI BATTUTE! BASTA, ORA!
RATTLE
UMF
FORSE POTREI SPALMARMI ADDOSSO UN IMPERMEABILIZZANTE PER AUTO... NACHI NE HA TANTI...
O FORSE... LA CERA... MA NO!
VANEGGIO... NON POSSO SPALMARMI ADDOSSO QUELLA ROBA!
FORSE... CON UNA PELLICCIA DI FOCA...
LASCIAMO PERDERE!
LA TUTA DA SUBACQUEO! QUELLA NON PERMETTERÀ DI CERTO ALL'ACQUA DI PENETRARE! MA COME FARÒ PER LA TESTA? CI VORREBBE UN CASCO...
SEE... BUONANOTTE... PERCHÉ NON FARE IL BAGNO CON UN SOMMERGIBILE A QUESTO PUNTO?
COSA POSSO FARE? COSA?! FORSE È MEGLIO RINUNCIARCI... POTREI FARMI CONSIGLIARE DA INTERPRETER!
CHISSÀ... MAGARI UN BAGNO SOLO NON MI DANNEGGEREBBE TROPPO...

PERCHE' TU PUOI FARE IL BAGNO, MALE-DETTA ?!
PERCHÈ ?!
SCH

PERCHE' TU PUOI FARE IL BAGNO, MALE-DETTA ?!
PERCHÈ ?!
SCH

COME SAREBBE A DIRE PERCHE'?

IO NON SONO UNA ROUTINE DI **BASSA LEGA** COME TE! L'ACQUA NON PUO' FARMI **NULLA**!

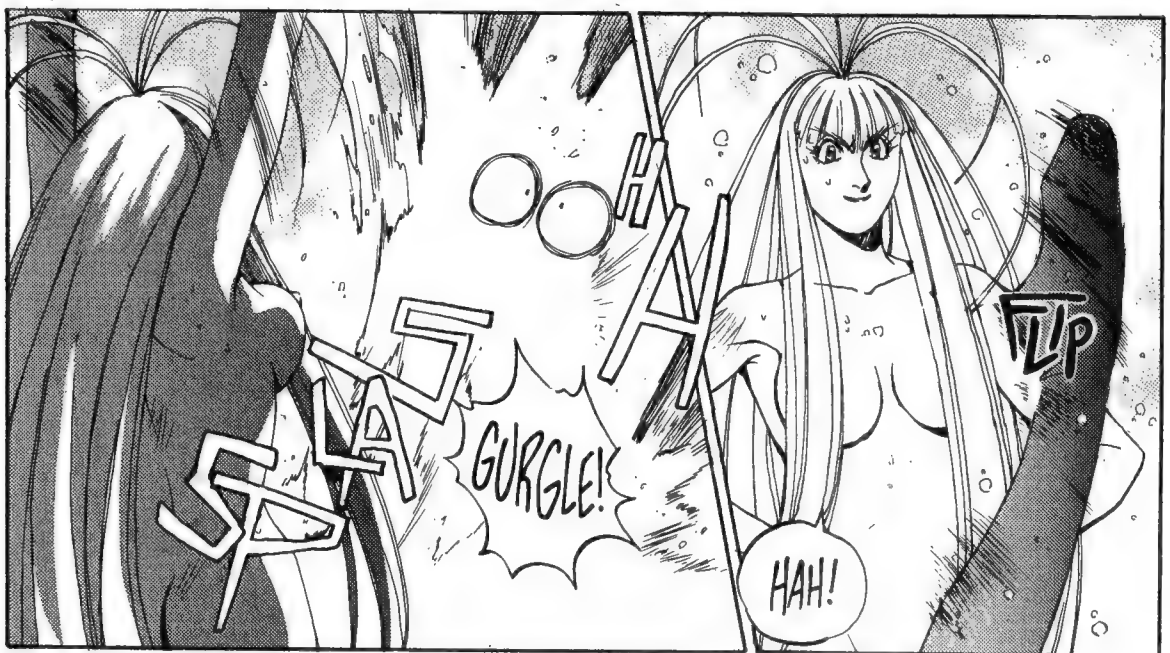
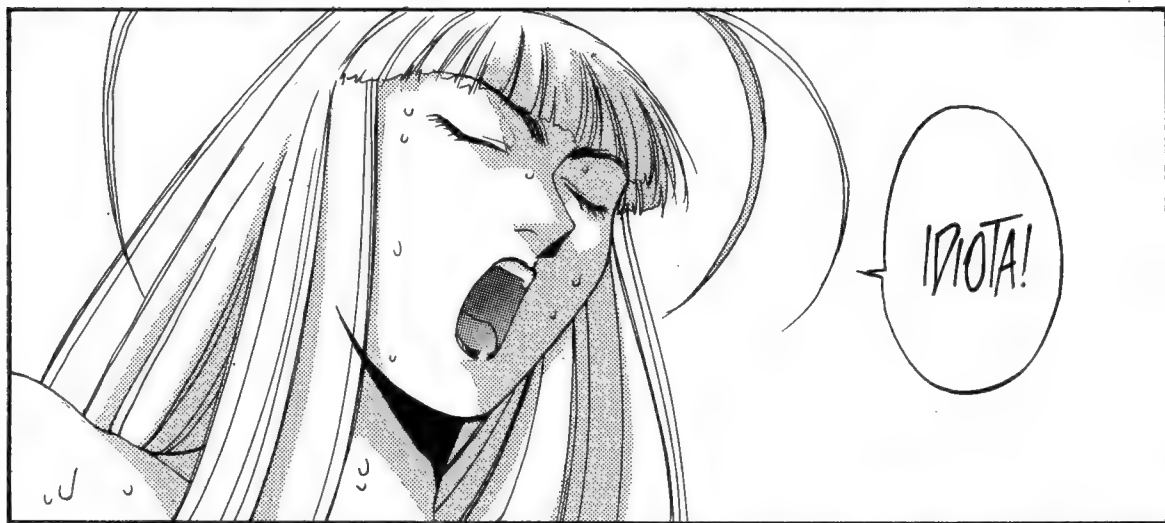
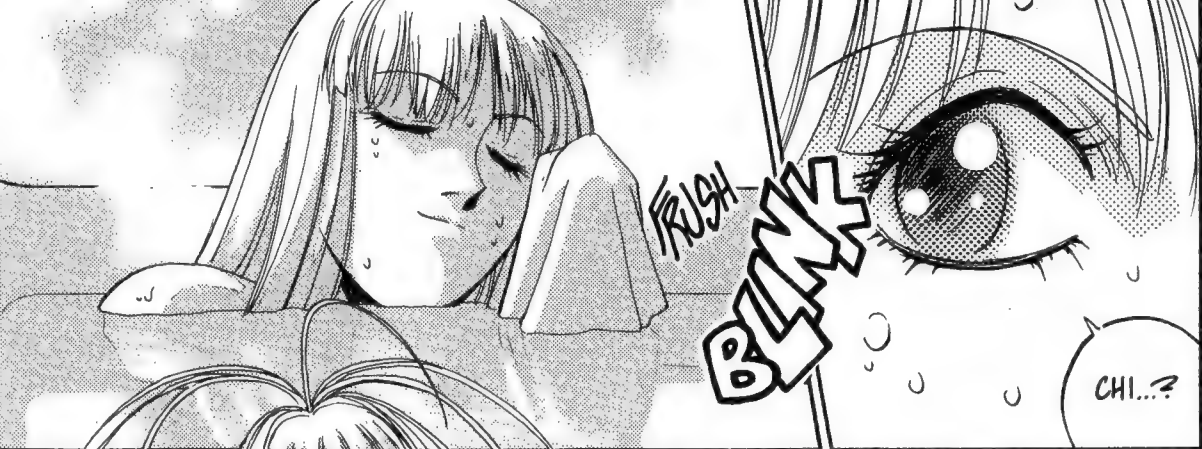
COS...

GURGLE!

HAH!

FLIP

IDIOTA!

FRUSH
BLINK
CHI...?
POP
CO...COSA VUOI DA ME?
NIENTE DI PARTICOLARE... VOLEVO SOLTANTO FARE QUATTRO CHIACCHIERE...
PLASMA?
PLOSHH

PLASMA... TU... TI SEI IMMERSA NELL'ACQUA...

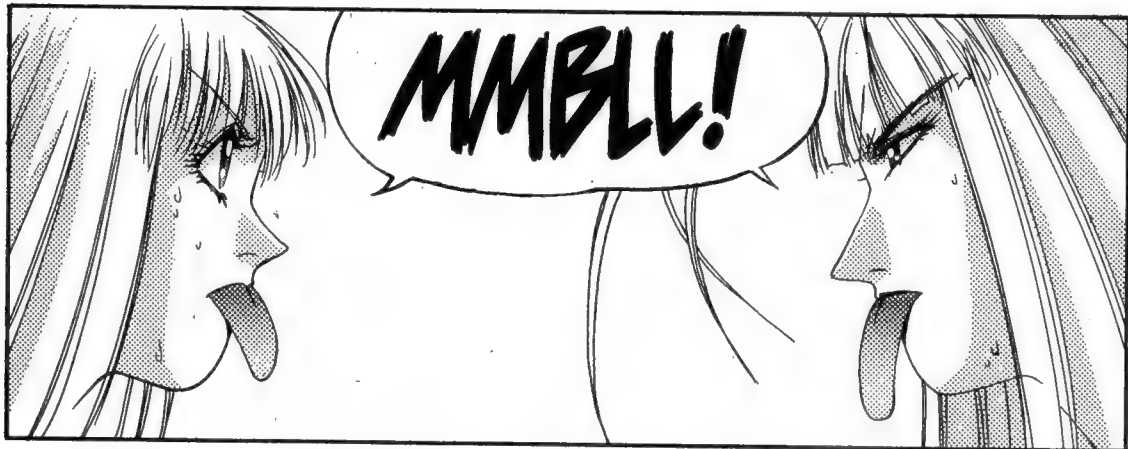
IO NON SONO UNA ROUTINE QUALSIASI, ASSEMBLER...

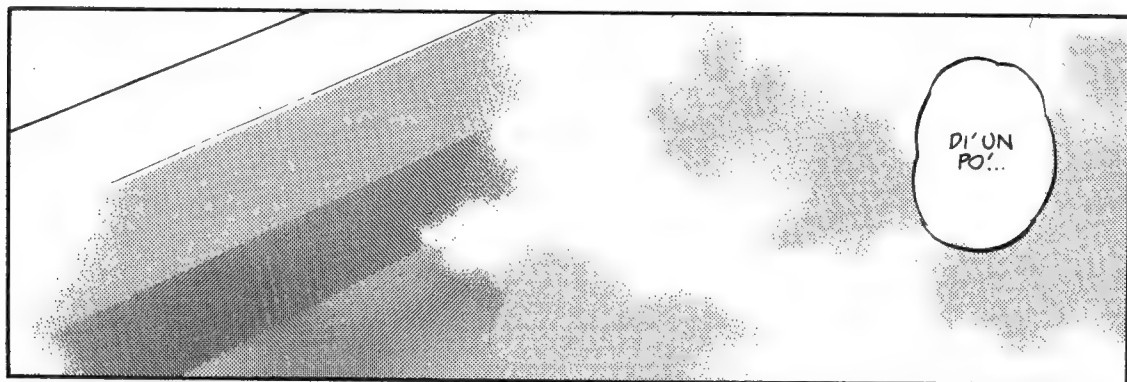
A PROPOSITO... COMPILER DESIDEREREBBE TANTO FARE UN BAGNO... CHE NE PENSI?

C-CHE NE PENSO? NON ME NE IMPORTA **NULLA!**

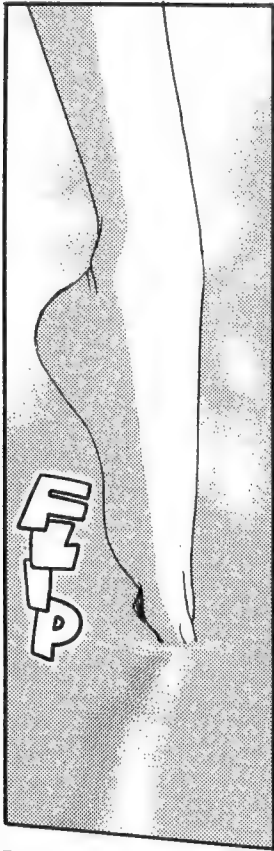
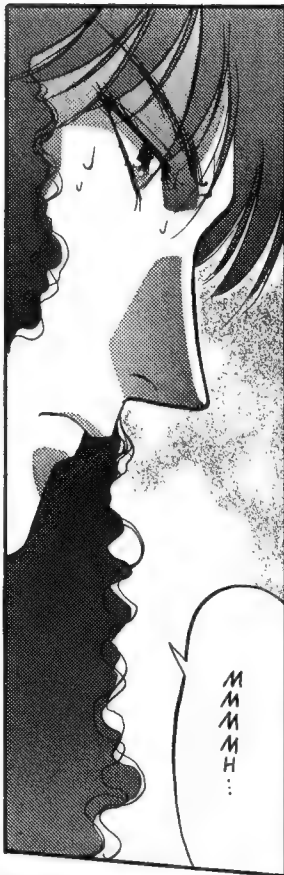
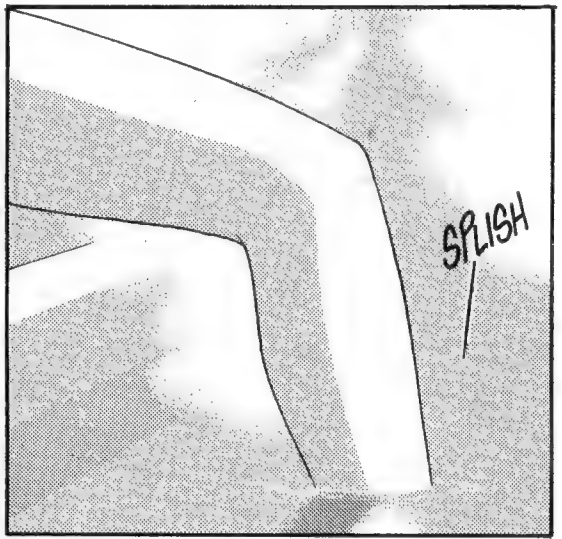
MA GUARDA... PENSAVO FOSSI STATA **TU** A INVOGLIARLA...

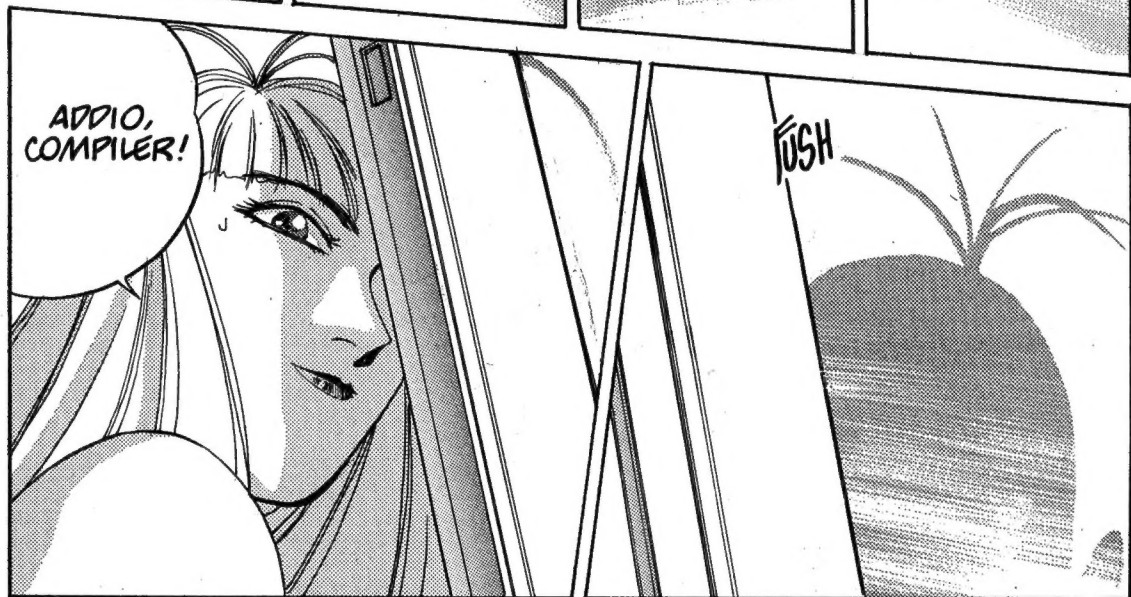
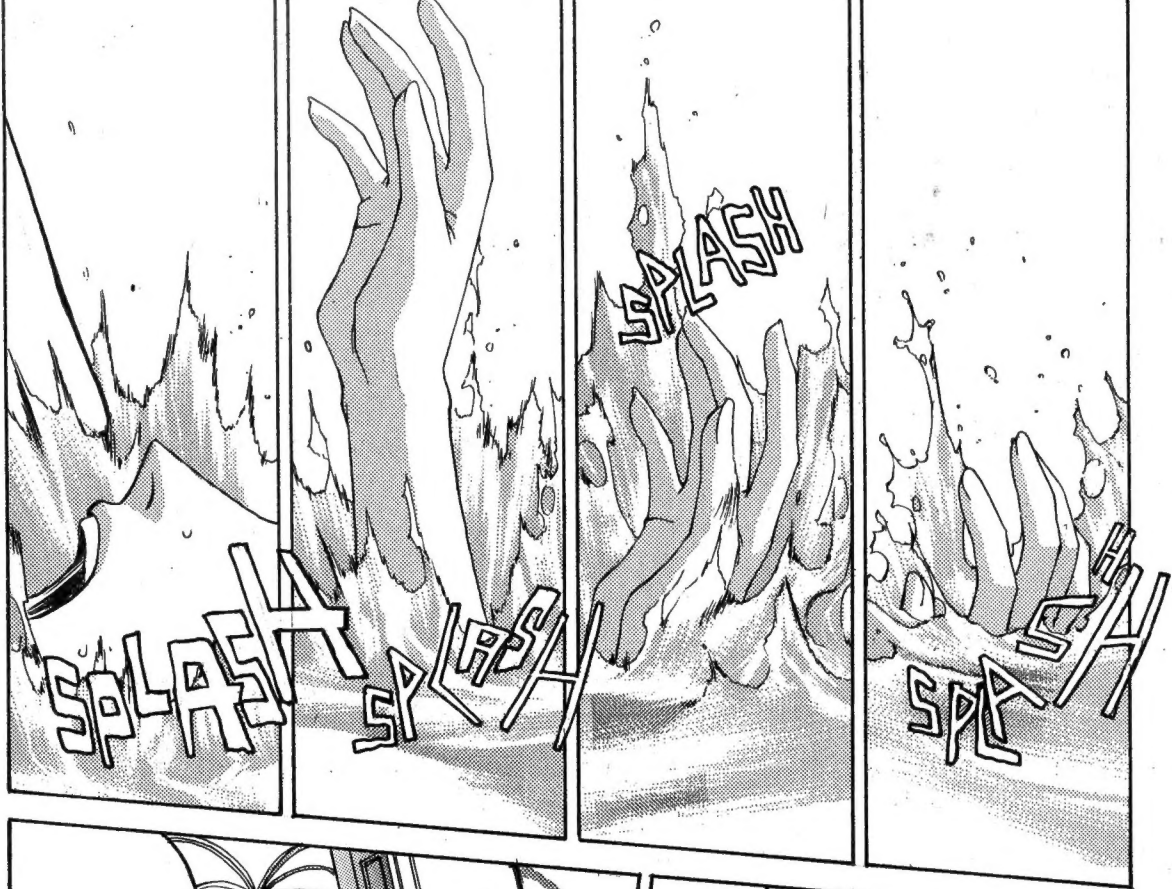
SOTTO QUELLO SGUARDO INNOCENTE SI CELA UNA **VIPERA**... VUOI TOGLIERE DI MEZZO COMPILER, VERO?

ORA CHE VEDO IL TUO **MISERO CORPICINO**, CAPISCO CHE TI MANCA DEL TUTTO L'AGGRESSIVITA' PER FARE UNA COSA DEL GENERE...
SPLASH
FATTI GLI AFFARI TUOI! TU HAI SOLTANTO QUELLE **DUE TETTONE** CHE DA VECCHIA TI SCENDERANNO **FINO A TERRA**!
LE MIE INVECE HANNO LA GRANDEZZA GIUSTA!

MMBLL!

* UNA SPECIE DI PICCOLA PRUGNA CHE, MESSA IN SALAMOIA, DIVENTA SALATA E ASPRA... UN GUSTO SIMILE ALL'OLIVA, MA MOLTO PIU' FORTE - KB

DI' UN PO'!...

...SEI SICURA CHE NON SUCCEDERÀ NIENTE?
NON TI PREOCCUPA-RE... ABBI FIDUCIA IN ME!

SPLISH
GLUP
TU TUM TUM TUTUM
MMMMH...
FLIP
E BUT-TATI!

DANNAZIONE! MI HAI INGANNATO, PLASMA!
ODDIO! SOFFOCO! E' ORRIBILE!
CI SEI CASCATA COME UN POLLO!
AH AH AH! SOLO TU POTEVI CREDERE A UN'IDIOZIA DEL GENERE! DIVENTARE IMPERMEABILE GRAZIE A UN UMEBOSHI! HAH!
DOVRESTI ESSERE FELICE, COMPILER! QUESTO E' IL BAGNO CHE DESIDERAVI TANTO!
GURGLE..., GLUB...

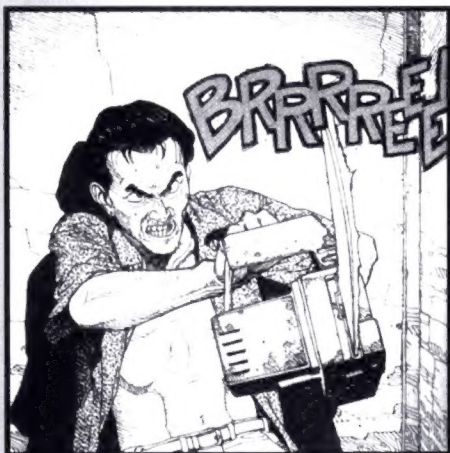
SPLASH
SPLASH
SPLASH
SPLASH
SPLASH
ADDIO, COMPILER!
FUSH
BLUB
BLUB

GIURO DAVANTI A DIO, E DIO MI È TESTIMONIO, CHE RIUSCIRÒ A FARMI UN BAGNO! SUPERERÒ QUESTO MOMENTO, E QUANDO SARÀ PASSATO NON SOFFRIRÒ PIÙ PER LA MANCANZA DI UN CAFFELATTE!

DOVESSI MENTIRE, TRUFFARE, RUBARE O UCCIDERE... LO GIURO DAVANTI A DIO, NON NE SOFFRIRÒ MAI PIÙ! TROVERÒ IL MODO DI CONQUISTARLO! DOPOTUTTO, DOMANI È UN **ALTRO GIORNO!**

OVVIAMENTE NON È MORTA...

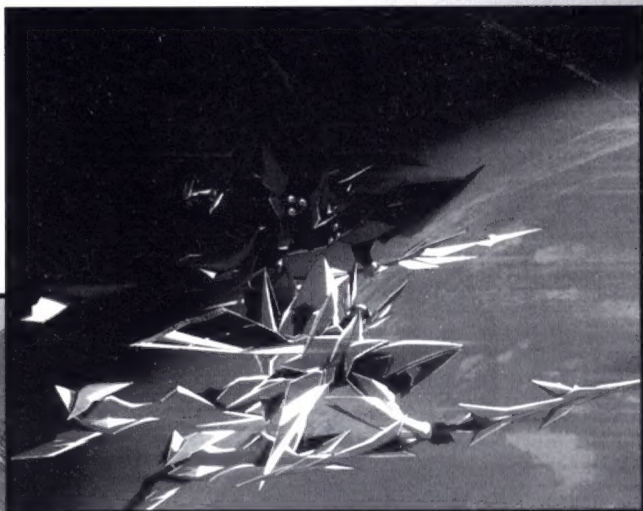
ASSEMBLER OX-CONTINUA

IL NUOVO KAPPA? UNA FIGATA!

Gennaio 1996

FUMETTI

WORLD APARTMENT HORROR segna il ritorno di Katsuhiro Otomo sulle pagine di KAPPA MAGAZINE! Satoshi Kon illustra una storia suggestiva e intensa che vede protagonisti alcuni immigrati clandestini in lotta contro la yakuza. Un fumetto intriso di mistero e orrore, ma anche di denuncia sociale: un manga d'autore per palati raffinati!

news . curiosita' . recensioni . appuntamenti . classific

Nuova la grafica, nuovi i contenuti! In anteprima il nuovo acquisto Fininvest che vedremo presto in TV: TECHNOMAN (o dovremmo forse dire Tekkaman Blade?).

DOSSIER

In primo piano THE FIVE STAR STORIES, serie culto di MAMORU NAGANO che unisce atmosfere fantasy a scenari rigorosamente fantascientifici. Finalmente tutti i retroscena di un manga entrato nella leggenda!

EDIZIONI STAR COMICS

ANNO NUOVO, VITA NUOVA!

ROUGH RADDOPPIA!
GRANDI NOVITA' PER TUTTI I FAN DI MITSURU ADACHI CHE SEGUONO OGNI MESE LE AVVENTURE DI AMI E KEISUKE: COL NUOVO ANNO LE PAGINE DI STARLIGHT RADDOPPIANO PER PERMETTERVI DI GODERE AL MEGLIO LA STORIA! VOLUMI SPECIALI A UN PREZZO COME SEMPRE POPOLARE: LE PRIME DUE USCITE SONO PREVISTE PER GENNAIO E FEBBRAIO!
MITSURU ADACHI
MENSILE
NUMERO 39
STARLIGHT
DICEMBRE 1995
LIRE 3.200
ROUGH
EISEN
EDIZIONI
STAR COMICS
UN DURO ALLENAMENTO
E INTANTO A DICEMBRE...
UN CAPITOLO FONDAMENTALE CHE NON POTETE PERDERE! ENTRA IN SCENA UN NUOVO PERSONAGGIO CHE DARA' DEL FILO DA TORCERE A KEISUKE!